
laiyin扫描制作
GAMEPLAZA
电子游戏广场
黄金城之门 完全攻略
GB 格兰蒂亚小说攻略
全新改版!!
25
NEWTYPE
新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社

POINT 世纪巨献

《电子游戏一点通》

菜鸟的良师、高手的益友！

日前 隆重上市

全新的游戏资讯概念从这里开始

2001年2月，由"电子游戏与电脑游戏工作室"经过长期策划并精心编辑的《电子游戏一点通》隆重面市！"一点通"以VCD光盘的形式为大家介绍当今游戏业界最热门的资讯，无论你是高手还是菜鸟，"一点通"都会为你提供最为贴的帮助与享受！！第一期内容如下：

厂商独家提供"燃烧战车"MOVIE、"鬼武者"精典片头欣赏、"实况足球5"最新画面、"罪恶克星X"所有角色最强连续技以及各种热门游戏的秘技。

内容丰富 VCD ＋ P64别册 超值享受



定价仅为8.50元

千万不要错过哦！

咨询方法

100085
北京清河邮局062信箱
《电子游戏一点通》编辑部

您可以 ←这样

也可以 ←这样



(010)62924382

欢迎邮购
《电子游戏一点通》

每本定价：8.5元整　另加邮费2元
订阅全年　总计：102元整　免收邮费！

1	0	0	0	8	5

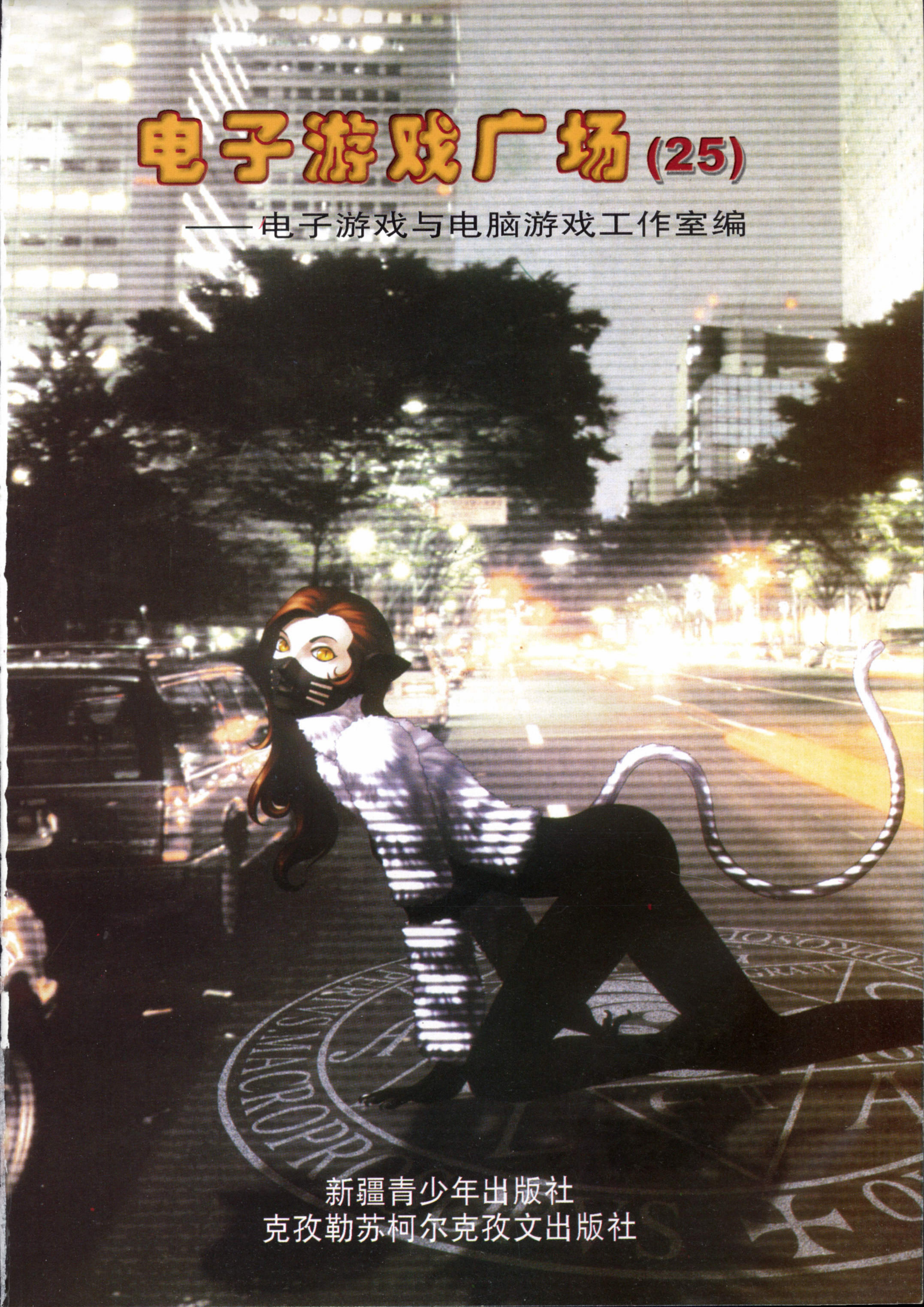
中国人民邮政汇款通知

金额要紧接人民币三字大写，数字间不留空隙				
汇款金额	人民币（大写）	拾元伍角整		
收款人详细地址	北京市清河邮局062信箱			
收款人姓名	邮购部			
汇款人详细地址	北京市西直门内大街12#			
汇款人姓名	张恒		要否航空	

汇款人简短附言

邮购《电子游戏一点通》

邮政编码



电子游戏广场(25)

——电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社

克孜勒苏柯尔克孜文出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场.25/电子游戏工作室编.—乌鲁木齐:新疆青少年出版社:克孜勒苏柯尔克孜文出版社,2001.2

ISBN 7-5374-0250-7

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.TS952.83

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001) 第 04582 号



电子游戏广场(25)

电子游戏与电脑游戏工作室编

责任编辑:张红宇

※

新疆青少年出版社 克孜勒苏柯尔克孜文出版社 出版发行

(乌鲁木齐市胜利路100号)

山东新华印刷厂临沂厂

开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150千字

2001年2月第1版 2001年2月第1次印刷

印数:1-8000册

ISBN7-5374-0250-7/G·54

定价:10.00元

GAMEPLAZA

第二十五期

勇者的乐园

三国志Ⅶ——霸者之路 …………11

百剑——系统攻略 ……… 19

能源之岚 ……5

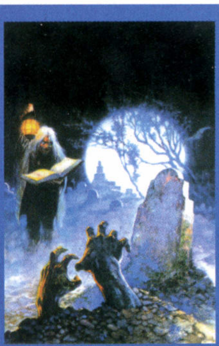
街头霸王 ZERO 3 UP ……7

VR 足球 3 ……9

SPIKERS BATTLE ……10

西风狂诗曲 ……24

TRICOLORE CRISE ……32





GUN HEARTS ……40

心跳记念品 2 对战方块 ……42

驾驶物语 ……42

爆热躲避球战士 ……43

洛克人 EXE ……44

格斗之蛇 2 ……45

血腥咆哮 3 ……58

超级机器人大战 α 外传 ……38

黄金城之门 ……54

来自空中的威胁

冒险者乐园

GB 格兰蒂亚小说攻略 ……81

GIGA WING 2 ……96

VOLFOSS ……74

EXTERMINATION ……76

PHASE PARADOX ……78

MACROSS M3 ……79

电车 GO!3 ……80

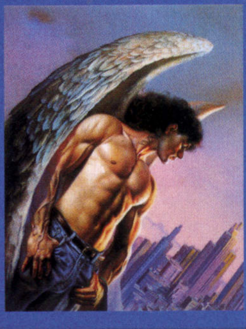
机器猫 ……90

合金弹头 X ……94

牧场物语 2 ……99

RPG 制作工具 4 ……104

金手指 ……107



SD 高达英雄传 ……114

火炎之纹章殿堂 ……143

机动战士高达 ……110

高达网络战 ……112

机动战士高达 0079 之吉恩军前线 ……116

永恒传说 ……117

圣诞怪杰 ……126

GB 勇者斗恶龙 3 ……132

青之 6 号——岁月不待人 ……140



电子游戏广场

高达地带

“闯荡在 TV－GAME 世界的勇者们，你们已经不小心闯入了神圣种族的领地！”

“不要妄图反抗，创世神的垂青给了我族生物中最高度的智慧和最强大的力量……”

“嘿！嘿！！那边儿那个穿‘皮搂儿’的小子，你以为拿着能‘斩铁剑·返’的 GUN BLADE 就想在这里做困兽之斗！算了吧，你能打倒的手拿片儿刀，骑六腿畸形马，还炒一目的斗篷男，只是北边带牛角型头盔蛮子的崇拜对像！”

“喂！喂！！双脚发抖的召唤师，别念了！自己先想想发动的最强的召唤是什么，那是你们顶级召唤师都绝少见到而我天天侍奉的族长……噢……对了，族长今天去一个英文叫‘广场’的地方参与一次什么关于‘水与火’的号称是最后的幻想了……”

…………

“不过说实话，对于 TV－GAME 我们还是很有兴趣的，既然你们有勇气来到这里，就让你们去我们的娱乐圣地看看吧！”

给你们安排一个领路的人，他现在负责这个叫什么‘电子游戏广场’的乐园，他的名字叫——DRAGON。





プロギアの嵐

为了保卫属于自己的土地……失去父母的孩子们现在将要投身到热血的战斗中去……

能源之岚

●厂商:CAPCOM ●类型:STG
●媒体:CP－SYSTEM Ⅱ基板 ●发售日:3月下旬





▶破坏敌人头目的瞬间会有大量的得分。



在最初的战斗中，政府军的军队被杀的一个不剩，元老院的部队无情地轰炸着城市。这在历史上被称为“贤者的制裁”，世界陷入元老院制造的恐怖之中。

“贤者的制裁”使无数的街区陷入瘫痪，少年空军队在残垣断壁中集结。为了替牺牲的家人报仇、为了保卫土地，少年们驾驶战机、装备连大人也无法操纵的“特殊战斗机”投入了战斗……但是，面对元老院的无情攻击，孩子们究竟该如何应对呢？

你也许感觉到近年来横版的射击游戏越来越少了，这次给玩家奉献的就是由CAPCOM和CAVE公司带来的这样一款游戏！《能源之岚》将在今年春天与大家见面，千万不要错过哦！

CAVE从《怒首领蜂》开始：其作品就以敌人大量爆弹袭来为显著特征。这种特点在本作的横版射击中也很好地得到了继承。喜欢射击游戏的各位，你们将如何对待敌人潮水般的攻击呢？

STORY

这是在遥远遥远的过去，在一个叫做帕兹的国家发生的故事……

这个国家中盛行风力发电，电力的产生促使很多用电的产品出现。其中也出现了利用螺旋桨的旋转发电，然后在使用得到的电力来推动螺旋桨的“半永久性”发动机“PUROGIA”。“PUROGIA”的发明使人们可以轻易地驾驭天空。

另外，不老不死的技术也已经实现了，有钱的老人可以实现永生的梦想。得到不死之身的贤者和老人组成了新的政治组织“元老院”。

元老院呼吁：“废弃被贪污和欲望充斥的政府，通过新式的教育制度对人类进行再教育，用新人类组成理想的社会”，并付诸以武力执行这一计划。为了对抗的元老院，政府决定出动军队，于是一场大人对老人的奇怪战争开始了……



CHARACTER

少男少女的感情影响战斗的进行方向……

本作中登场的主角包括两部分：被称做“FIGHTER”的操作机体的两人，和被叫做“GUNNER”的操作 SUB WEAPON 的三个人。在游戏的最初由 FIGHTER 和 GUNNER 的组合来装备战斗机。而且随着每关内容的变更，FIGHTER 和 GUNNER 的好感度也会发生变化。虽然有关的详细内容还不知道，但是也许可以通过这个数值的增加使机体变强！





FIGHTER

博鲁德
战斗机的驾驶员，对善恶的区分十分严格，不讲情面。作为少年空军队的首领之一对元老们发动攻击。

林格
战斗机的驾驶员。热血的性格，飞行技巧在少年空军队中也是 S 级的。和琴自小相识。



GUNNER

奈伊鲁
她是帕兹王国国王的小女儿，操纵 B 式战斗机。她非常喜欢博鲁德，但不好意思说出口。

琴
A 式战斗机的操纵者。具有不服输的性格，对已经决定的事情丝毫不退让。因此她和林格的感情也不太顺利。

丽贝特
操纵 Y 式战斗机的驾驶员，原来是王室负责奈伊鲁教育的人，后来救出奈伊鲁后在军队大佐的命令下加入少年空军队。

GAME SYSTEM

两种射击系统分别使用！

本作的攻击方法承袭 CAVE 作品的风格，使用射击键的连续打可以改变攻击方法。连射属于 FIGHTER MODE，是一般性的攻击；如果按住按键的话将切换到 GUNNER MODE，这时会锁定敌人进行攻击，不过自机的速度有所降低。





▲游戏的画面效果会非常的刺激，不知道玩家有没有这种感觉。

ENEMY

敌人是元老院——不老不死的老人率领的巨大组织！

登场的敌人是被叫做元老院、由不老不死的老人组成的组织。他们拥有众多的战车和战斗机。而且在游戏中还有大型的爆炸机和舰船出现。如果不使用 FIGHTER 和 GUNNER 的攻击并拿出所有的力量和勇气的话，击倒敌人几乎是不可能的事情。

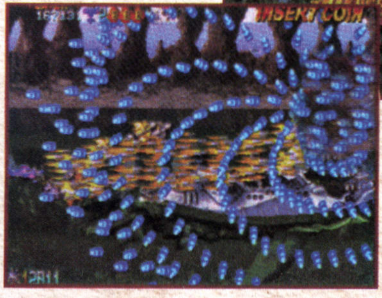
▼各关的 BOSS 是你和元老对决的机会，没必要对他们操纵的巨大兵器心生恐惧，为亲人讨回血海深仇吧！



不要被美丽的背景迷惑哦！

本作的敌人乍看好像是程序化的设定，似乎容易被干掉。不过他们的攻击却不可小视，暴风骤雨般的子弹和炮弹袭击而来，一个分神就可能被击毁哦，千万不要分神。



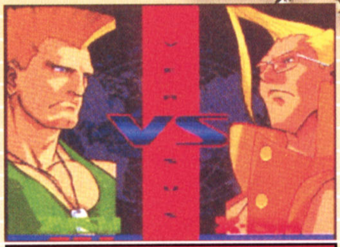




“ZERO3 UP”是将要超越“ZERO3”的超级巨作！

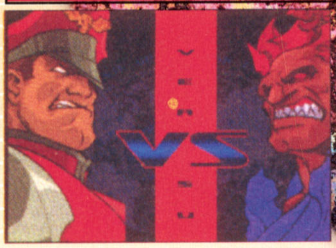


保留原作所有要素

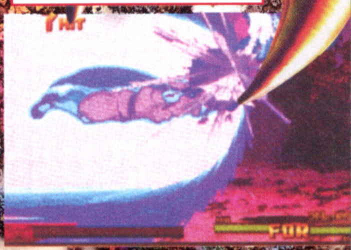


隐藏人物直接登场

真·豪鬼模式



使用最终维加



喜欢街霸 ZERO 系列吗？那可是相当不错的对战游戏。其实只要是由 CAPCOM 出品的对战 ACT，就可以说是此类型中的精品，而街霸 ZERO 系列更不用说了。

●厂商:CAPCOM ●类型:对战 ACT
●媒体:NAOMI 基板 ●发售日:2 月下旬

街头霸王 ZERO3 UP

与 DC 版连动的最新系统登场！

原来大家都喜欢玩 PS 版的 ZERO3，原因其实就是因为可以通过 POCKET STATION 把角色进行强化，而且可以在对战中读取自己的进度，使用由自己培育的角色。这回这一梦想在街机上也实现了，这里介绍的“ZERO3 UP”就是可以通过 DC 的多功能记忆卡 VM 来培育自己的格斗家，并且可以在街机对战时从记忆卡中读取自己的进度，使用由自己亲手养成的角色来对战。怎么，你觉得这还不够！那当然，CAPCOM 也不会这么糊弄玩家的，从现有资料来看，这次的街机版还追加了原来家用机版才有的“真·豪鬼”模式！我想但凡玩过家用机的朋友都知道，那是多么的恐怖呀！据说这回新追加的模式难度要超越原来家用机版许多许多，天那！真不敢想像那会是什么样的“真·豪鬼”？？！！





这次新系统是可以通过 DC 记忆卡向街机输送自己所育成角色的资料，当然，这里要提醒朋友们，使用的 DC 记忆卡最好是比较贵的那种……







通过DC育成自己的格斗家,在街机上来一场超级对决!





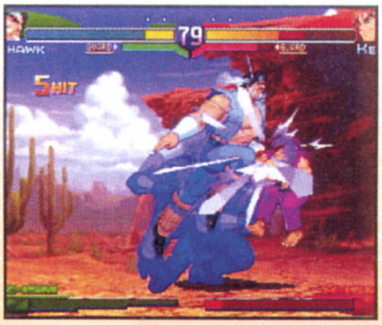
其实也是家用机迷最喜欢的模式将在街机上登场——2 VS. 1与1 VS. 2!疯了吧,疯了吧!反正我当时看到这个消息时连声大叫!当初我就是最喜欢这个模式的,虽然玩的水品不怎么样,但是每次沉迷于此模式都可以达到数小时之久。尤其是1 VS. 2尤为的刺激,简直是太爽了!!曾经经历过:自己的兄弟在"龙与肯"的关卡被蹂躏了数十局后虔诚的向我询问:"我给你一百元!让我把游戏盘和手柄撅了吧!!"从现有资料来看,这次的2 VS. 1与1 VS. 2两个模式的难度也将再次加强,到时候真想到街机厅去尝试一下进入地狱的享受。

人物上面的变化

这次的街机版,一上来就可以看到原来需要达成一定条件才能出现的35位格斗家。如果你再追加上自己的记忆卡VM的话,就可以有你培育的角色登场,到时候各有特点的人物战斗在街机厅里,想必也有不少的乐趣吧。

▼获得新的必杀技不再是梦想,这里可以通过VM锻炼自己的格斗家,如果达到一定积分,就可以再街机对战中获是新的必杀技。



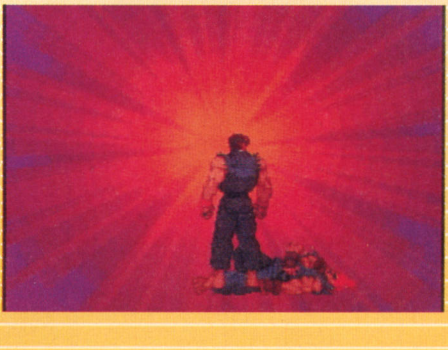




▶游戏会根据每名成员自己的特点而安排完全不同的初始值,而且每名成员的成长能力和积分达到一定水平获得的好处都不一样,这样可以充份的调动每一位游戏者在游戏上投入的精力,真是很可怕的设定!



▲古烈 VS. 纳什,梦幻一样的对决,将在这里一幕幕的上演。



NAOMI基板上的智力连环



智力连环2

●厂商:CAPCOM ●类型:PUZ
●媒体:NAOMI基板 ●发售日:2月下旬

"智力连环"是一个看似简单但极富耐玩性的游戏,经常看到许多朋友数小时的沉迷于此游戏中。

这次在街机上登场的"智力连环2"是这一系列的最新作,从目前公布的资料来看,游戏的可玩性完全没有下降,反而加入了许多看似"花里胡哨"的设定。但不知道这些设定能不能给游戏带来真正的乐趣,希望不会是画蛇添足。

各种形式的游戏在这里汇合!



◀最有乐趣的模式,这里的形式与原来的都不相同,而且还可以获得增加能力的特殊道具。



▶速度的加快会带来游戏难度的上升,这里要小心应付,判断的能力在这里最为重要。

全新的最强挑战模式详细介绍!

战斗模式

只有一个目标的模式,最终的目标是消灭2000个彩色球!这可是个极有难度的挑战啊,有实力的玩家在这里考验一下自己的能力!





故事模式

以主人公单身去抢救被魔王捉走的公主为背景,其实这也只是使游戏变得更加耐玩罢了,厂商的小把戏!

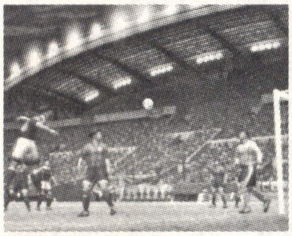
VR 足球3

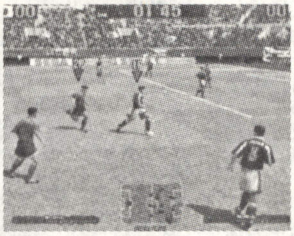


厂商:SEGA　类型:SPT
媒体:NAOMI 基板　发售日:2001 年春

足球是属于亿万人的运动，在喜欢游戏的群体中有不少也是对足球极度疯狂的人。面对如此强大的群体,各软件厂商当然不会放弃这个团体，于是乎足球游戏像潮水一样涌向玩家,但很遗憾的是没有几个厂商能够得到足球兼游戏迷的认同。家用机的足球游戏说起来作为主流就只有——KONAMI 公司的“WINNING”系列,同例在街机上大家也只提到 SEGA 公司制作的——VR 足球系列。反正对于熟悉“实况”系列的玩家来说,大家基本不太接受“VR 足球”系列的操纵以及视角,但真正街机的群体却很是喜欢。

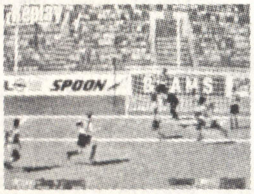
其实街机的“VR 足球”系列每次有新作品推出,无外乎是再次强化了画面和操纵方法的微调整,这次也不例外,所以我们就不再介绍这次的变化。游戏每次推出新作都会受到街机爱好者的欢迎,这说明“VR 足球”系列还是有其固定的消费群体。下面我们来看看“VR 足球”系列的历史,说不定会有大家会看出这次本游戏推出的意义——






VIRTUA STRIKER 系列历史

VIRTUA STRIKER2Ver2・'99
基板—MODEL3
游戏包含国家队—27



是 98 版的改良,从推出时间来看，是根据世界杯的结果和场上球员的表现而把 98 版做了相应的变化。当然,系统上又有了新的追加,从这次开始,战术的切替可以连动进行。

VIRTUA STRIKER2Ver2・2000
基板—NAOMI
游戏包含国家队—32



没有任何新的要素加入，只是原来 VIRTUA STRIKER2Ver2・'99 的 NAOMI 版,画面有了相应的加强。目前来看这次介绍的 NAOMI2 版也是如此制作的。

VIRTUA STRIKER2Ver2・2000・1
基板—DREAMCAST
游戏包含国家队—32



专门为家用机而推出的,变化基本上没有,只是在画面上因为一些技术与容量的原因有稍许变化。玩过的朋友都知道这是没有任何新意的一作。

VIRTUA STRIKER'95
基板—MODEL2
游戏包含国家队—18



初次使用 3DCG 技术的足球游戏，作品以假想世界杯为舞台。从当时的容量来看为玩家提供了最大的队伍选择,而且操纵系统的简单易学也使许多热爱足球的街机迷都跃跃欲试。

VIRTUA STRIKER2'97
基板—MODEL3
游戏包含国家队—24



因为使用了当时最新的 MODEL3 基板,画面给当时的游戏者以“再现实况转播效果”的感觉,所以一下子又吸引了不少的关注者。另外,在系统上加入了战术设定。

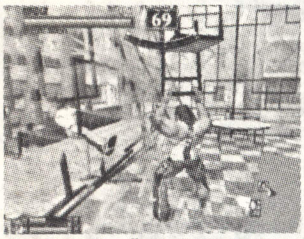
VIRTUA STRIKER2Ver2・'98
基板—MODEL3
游戏包含国家队—24



为了对应 1998 年法国世界杯而专门推出的游戏。在这部作品中新加入的有“战术切换”系统，玩家可以通过切换来随时改变战术，这样在千变万化的场上也有自己的对策出台。

SPIKERS BATTLE

媒体：NAOMI 基板　厂商：SEGA　类型：ACT　发售日：2001 年春



期待这一系列的新作已经很久了！不知道大家是不是对这个系列有兴趣，反正我是这一系列绝对的绝对的 FANS！和朋友们一起奋战在充斥“暴力”的街头，那种“谁有实力谁是老大”的感觉已经好久都没有了……（其它编辑将 DRAGON 拖出去打）而且因为游戏是联机对战，并不是所有游戏中的同伴在街机厅里都是朋友，所以一但因为少之又少的回复道具分配不合理的话，也正是“对殴”可以“合理”开始的借口……（其它编辑再次把 DRAGON 拖出去打）拖着流淌着鲜血的身体回到键盘旁边，我来告诉读者们我喜欢这系列的最后一个原因就是——可以随意的用任何设施进行战斗（例如酒店的桌椅），并且可以打碎建筑物的玻璃，还能……（其它编辑再一次把 DRAGON 拖出去打）呜呜……我现在是“好孩子”……其实大家都理解，作为闯关 ACT 类游戏，就是让被工作和学习的压力搞得疲惫不堪的玩家发泄的“工具”，因此“工具”是不是“顺手”就是使用者最在意的，正所谓“公欲善其事，必先利其器……”所以我向大家推荐这把“好刀”！



熟悉原作的朋友都知道，原来的“SPIKER OUT”是最大 4 人联机协力闯关的 ACT，从目前来看这次，好像没有什么联机人数上的追加，真是太遗憾了，本来期待可以和兄弟们一起上去闯一闯的……但是在可选择角色上有了新成员出现，目前从日本得到的资料看好像并不止一个，但不过这次我们可只得到了一位新角色的画像。她叫“HIKARU”，一位没有太多性别特点的少女武术家，从裤子一边绣上的字——“拳禅一如”来看（我也没有得到有裤子另一边的图片）好像是善于拳法的角色。这样，“SPIKERS BATTLE”的平衡就比前作强许多了，毕竟除了一个平均型，原来的 3 位角色有 2 个是善使腿技的，虽然我想大家都知道那在现实中是比较实用的……（众编辑：……DRAGON：……）



LINDA——原来前作中唯一的女性角色，可以说全角色中绝对的技巧型，依靠机动力作战的街机玩家都会选用这位角色。看看外表大家就会明白，这位角色拥有技巧性的腿技，所以攻击与牵制的范围要广泛的多，在多人联机中是辅助角色的不二选择。

让我们来看看目前编辑部所得到的图片，不难发现这次的游戏中不再像原来那样有无数的敌人出现，而是少的不能再少。奇怪呀奇怪，真奇怪！是不是这次玩家要面对成员个体实力强劲的组织呢？不过，我个人比较喜欢这种形式，毕竟总不能像原来一样，每个街道上都是敌人组织中的成员，而且那些杂兵根本不堪一击，这样的角色怎么能在“弱肉强食”的残酷竞争下生存下去呢。所以还是面对那些可以称得上“对手”档次的角色比较能提起玩家注意力和肾上腺激素的分泌。（众编辑：……DRAGON：……）



TENSHIN——单独作战时绝对推荐的角色，善于大威力和广距离的技巧。但要注意的是因为招数的范围和威力，所以导致出招后硬直时间过长，这是极为危险的现象，建议使用此角色的玩家要慎重使用一些大威力的招数。



WHITE——唯一善于拳术的格斗家，是所有初心者都应该使用的，在这次的最新作中也是如此。当然对于前作来讲，这位人物也有少许的变化，从得到的资料来看，这次会为此角色加入不少简单易出的连续技，这样对于初玩者来说可是最好的消息。



SPIKE——理论上说是游戏的主人公，平均型选手，拳脚实力相当。在直线上的攻击力是全角色中最优秀的。此角色在攒力后的攻击也极为实用，与敌人群体实战中最为合适，而 B＋C 的特别技更是单对单时最为有效的牵制及防御崩坏。

机种：PS 厂商：KOEI 类型：SLG 媒体：CD-ROM



三国志Ⅶ——霸者之路

了解《三国志Ⅶ》的流程

首先最重要的就是了解《三国志Ⅶ》的整体游戏流程，在此将针对身份与指令加以解说。

《三国志Ⅶ》的目标，就是称霸整个中国。玩家必须朝着称霸全国的目标迈进，操控扮演自己身份的武将，逐步壮大武将所属的国家与势力。

玩家可针对身为敌手的君主所统的都市施以计谋或发动战事，同时逼使其势力步上灭亡之路，以扩大本国的势力。想要最后统治整个中国，未来还有著漫长的路途要走呢。

首先从选择身份开始

首先玩家应该决定以何种身份开始进行游戏。武将的身份可由并不属于任何势力的“在野”、致力于所属势力内政军事的“一般”，君主授与治理都市之责的“太守”、扮演君主左右手施谋划策的“军师”，以及身为势力领袖的“君主”等5种身份中选择。

不同的身份自然有其各自相应的职务，其中玩来最为轻松自在的，应该算是在野武将。不过若以在野之身饱食终日，就只能坐视其他武将完成此游戏的最终目标，也就是统一中国。尽管以一介平民之姿见证天下大势的趋向也是一种乐趣，不过还是希望玩家能够胸怀壮志，凭藉己力统一天下。

当在野武将“仕官”后，就会成为一般武将，若能进而受到君主的肯定，就会被“任命”为太守或军师。至于想有幸成为君主的武将甚至必须背负着麾下部将的梦想，致力成为中原的霸主的话。还请玩家仔细阅读一下本文，说不定可以从中得到启发。

指令

因武将身份的不同，内政与战斗等指令的可执行数与性质也会全然迥异。身份越低时，可执行的指令数目自然越少；身份提升得越高，越能够自在地执行内政。不过面对能够随心所欲治理国家的君主时，扮演一般或军师的武将，几乎只能透过“提案”的方式，执行决绝大部分的战略指令。而且必须获得太守与君主的同意，才能参与治国的情事。

战略指令共有强化人员之用的“人事”、以联合他国与朝廷为目的的“外交”、强化军备以便与他国交战的“军事”、富裕都市之用的“内政”、削弱他国的“计谋”、获取情报的“谍报”等6种。这些有别于个别指令，每个月只能执行一次，因此最好依据自己与本国势力的状态审慎执行。

在野之身生存于乱世!!

在野武将的未来潜藏著无数的可能。他不属于任何势力，是一种独自生存于乱世的孤高野士。

在野武将的生存之道

既不属于任何势力，亦未投靠任何君主，如此自由自在的身份就是在野武将。

在野的优点在于能够竭尽其自由。既没有听命他人的需要，也没有任何束缚，因此不论何时都能随心所欲地采取行动。此外即然无须刀兵相见，自然也没有性命之忧。相反地能够执行的指令选项，也因此受到限制，而且也没有固定的收入来源。如果玩家有意抛弃尘世隐居山林，倒也另当别论，否则这种身份毕竟是持续不久的。

在野武将的处世之道

以在野武将开始游戏时，首先必须考虑的应该是“出仕哪个君主”，或是“起义于何地”这些事吧。如果有意“仕官”，就会在某一势力下成为一般武将。如果隶属的是强大的势力，只要终日精勤夙夜匪懈，自然有机会出人头地担任太守或军师。然而不论是否志在“仕官”，如果不曾有过势力前来招揽，甚或亲往仕官也遭到拒绝时，就表示本身实力不足。此时应先致力“锻炼”，磨练自己的才能，毕竟君主需要的是有能的人材。

如果玩家决心“起义”，则可瞬间凌驾其他身份，一跃成为君主。此时只要“流浪”至没有任何势力统治的空白都市，再执行“起义”即可。不过在没有任何后盾的情况举兵时，非但无法扩展势力，而且大多会因此立即受到其他势力攻击乃至亡国。因此如果玩家真的志在“起义”，就应该趁着在野时“流浪”各国，事先与其他在野武将、或是其他势力下“忠诚”较低的武将培养亲密的关系。因为如此一来，便可立即招聘已知的在野武将成为麾下部将。此外，若能事先提升起义预定地的“民心掌握”度，有时候居民甚至还会赠与金钱和军粮。

体验在野身份的乐趣

即然扮演在野武将进行游戏，那么构成最大障碍的就是金钱了。刚开始进行游戏时，在野武将身上只有300单位的金钱，而且不论选择哪位武将，都是同样的结果。只凭300单位的金钱，非但无法购买物品，“巡察”地方时更无法随心所欲布施百姓。此时拥有“富豪”特技的武将就相对重要起来了，因为“拜访”一些人物时，偶尔会赠与玩家资金。此外“巡察”地方时，偶尔也会获得他人赠与的物品或金钱。

流浪之身自由自在

这是在野武将才能执行的指令。玩家可以藉此周游列国，略窥各都市的状态与各势力的内情。只需行动一次，即可移动至单一都市。此外亦可流浪去别处的都市，请求该市的武将加以“锻炼”。

拜访各地结交友人

若能趁着在野的时候，增加与其他武将之间接的交流，不论将来变成何种身份，一定大有助益。只要曾经增加彼此的“亲密度”，即使流浪至其他都市，双方的交友关系依然是存在的，如此便易于获得各地的情报。

构筑在野身份的势力

以隐士之身终生周游列国虽可，但一国之君的梦想终究教人难舍。在此将解说举兵时必须留意的情报。

起义前必须进行的事项

以在野之身举兵“起义”时，最重要的就是招揽麾下武将，因为即便能够凭藉一己之力建国，随即遭到其他势力攻陷的结局可谓多见。因此为了增添部将，必须预先藉由“探访”认识其他都市的在野武将。只要跟对方有过点头之交，便可于“起义”时招揽对方成为麾下武将。不过“亲密”度如果过低，有时候对方会不愿意协助，最好能够将“亲密”度提升至最低80左右的程度。此外一旦成为君主，便无法再录用统治都市以外的在野武将，是以招揽武将起义是不容许失败的。

当在野武将位于其他势力的都市中时，有时候统治该地的君主会率先“录用”该在野武将。如此一来，特意提升“亲密”度的努力将会付之流水。既然位于空白都市的在野武将大多不易前往他处仕官，便该先行“探访”空白都市。不过如果过于贪梦，一味地埋首寻找人材，有时候在野武将都会先出仕其他势力的。因此一旦熟络可以做为军师、将军的一两位主战要员时，就应该立即举兵“起义”。有此二人协助君主，经营国家便绰绰有余了。

附带一提的，会加入我方阵营的武将，并不仅限于在野武将而已。只要能用计促使其他势力统治下的都市反叛，该都市的武将也会投靠我方。只是武将对于现在君主的“忠诚”度如果不低，是不容易阵前倒戈的，因此事先必须与其有所接触。

一般武将生存于乱世!!

在君主或太守指挥下行事的，就是一般武将。此时能够执行的指令并不多，故可视为自我锻炼的阶段。

一般武将的生存之道

接受君主、军师、以及隶属都市的太守命令彻底奉行，就是一般武将的职责。当然玩家也可以回绝命令，如果上层并未下达任何命令时，也可提出自己的想法以推动内政。不过此时任何建议都必须经过太守的审视，而且也不见得一定会获得对方的同意。此外上司指示进行的工作，基本上只能藉由一己之力执行。不过如果有“亲密”度高的武将同在一座都市，对方偶尔会出手相助。至于自我锻炼等指令，最好等到命令遂行后再执行为宜。

由于没有太大的权限，相当不易实现自己的想法，这就是身为一般武将的苦处。

拒绝执行命令的后果

一如先前所述，一般武将会受君主、军师、太守所托，执行“内政”或“搜索”等指令。经由这些命令的遂行，武将的“功绩”与“名声”，以及与君主或太守之间的“亲密”度就

会上升。当然这些命令中,以接受君主即定方针的指示为最佳。由于拒绝命令时,日后要求执行的命令内容会改变,故可藉此选择想要执行的命令。不过一味拒绝命令,与下达该指示的武将"亲密"度将会下滑,这点必须加以留意。

此外执行内政相关指令时,若能事先提升"民心掌握"度,成效会更为显著。随着都市发展的丰硕,对于提升玩家所扮演的武将"功绩"也大有助益,因此掌握民心是很重要的工作。

踏上出人头地之路

想要成功地当上太守与军师,首先最重要的就是藉由"锻炼"提升自我的能力。想必只要提升"智力"与"政治",被任命为军师或太守应该是很容易的。此外除了提升能力以外,提升"功绩"也是很重要的。此时应该尽可能参与内政与军事行动,以便累积"功绩"。

附带一提的,"录用"他将成功时,"功绩"值会大幅上升。既然工作内容简单,自然是出头的良机!因此平时可略加检视他国武将与在野武将的动向。

总而言之、扮演一般武将时,提升能力与"功绩"是最为重要的。只要能力与"功绩"值能够上升,想必君主自然会交付重要职务予我方的。

训练以提升功绩

在战场上提升功绩,是对君主最大的表面贡献。想要在作战时击倒更多的敌军部队,事先提升士兵的"训练"度才是捷径。

锻炼以改变自己

为了出人头地,自我锻炼是不可或缺的。当有余力时,便可逐步"锻炼"自己。平均地提升自我能力虽然也是一种办法,但若能重点地锻炼某种能力的话,更可提早出人头地。

一般武将也能出人头地!

以一介武将存活于乱世虽可,但若还有余力,还是该尝试晋升要职。在此将解说出人头地的方法。

岂可埋没在众多对手中!

当玩家出仕的势力扩大后,隶属武将人数便会大幅增加。如果没有特别突出的能力,恐怕只能以一般武将的身份,逐渐埋没在人堆中。因此想要从众多对手中脱颖而出,不断藉由"锻炼"磨练自己以展现自我能力,是非常重要的。

此时首要的目标就在于晋升至更高的"身份"。如果玩家有意成为军师或太守,应该展现出超乎现任军师与太守以上的"实力"。首先可自我检视能力资料,藉由"锻炼"的方式,更加磨练自己能力的不足之处。

有目的地锻炼

那么想要成为太守与军师,以提升何种能力为好呢?此时只要考虑各种身份所需要的能力,便可了解这个环节。

如果玩家想要成为太守,首先应该提升"政治"能力。如此"行动力"的恢复量不仅会随之提升,被任命为太守后,亦可受用于开发国家内政。

如果想成为军师,提升"智力"就相对重要了。毕竟智谋高低与否,是左右结果的决定因素,因此君主才会倾向于任命智力优秀的武将为军师。如果希望现任君主驾崩之际,能够获选继承君主的地位,就应该伴随着能力共同提升"名声"与"功绩"。如果连如此重要的"功绩"都无法提升,自然难以获得荐举出任重要的职位,这就是世道常情。不过再怎么说,一般武将是不可能直接被推举为君主的。因为既然能够获选为新君主,拥有这般能力、"名声"与"功绩"的武将在中选之前,应该就已经身任太守或军师的重要职位。

此外继承人系由内部有力武将投票决定选出,因此事前与"功绩"较高的武将交友亲密,也是一种非常必要的手段。

投效其他势力或自命为君

"此地实在难以出人头地"、"总是让人召来唤去气颐指使"。扮演一般武将进行游戏时,玩家是否也会怀有这样的想法呢?果真如此,何不痛下决心离开该势力,试着以新的姿态重新开始?

具体而言,武将一但"下野"后,只需执行"流浪"指令,前往其他势力的统治都市,要求"仕官"即可。这片新天地中,自有新的道路等待着玩家。

此外在"下野"的情况下,如果国内还有空白都市,也可移往该地交以此为据点,举兵"起义"成为新的势力,如此便可一跃成为君主。如果尚有其他赞同玩家意念的在野武将,也会于招揽之际同时纳入麾下。不过玩家应该要有心理准备,毕竟以新势力起义,伴随着非常高的风险。一如前所述,举兵起义为新势力时,事先招揽众多在野武将是很重要的。因此起义之际,别忘了检视与当时交友中的在野武将之间的"亲密"度。

"能否成为君主或军师,我并不在意,但无论如何,我都希望能够马上当上太守!"如果玩家如此是想(真有这种人吗?),那就传授中位一种另类玩法吧。首先举兵"起义"为新势力,接着立即接受其他势力的"劝告"出降即可。只要连同都市纳入其他势力的支配下,就必然会被任命为该都市的太守。只是能力如果过低,大多马上会被"移动"至其他都市,降格为一般武将。也就是说,最重要的终究还是自我锻炼。

军师之身生存于乱世!!

军师的职务就是辅佐君主称霸全国,因此其立场颇为艰难,必须比君主更能掌握周遭局势才行。

参谋、军师的生存之道

可称之为君主左右手的,正是军师,身为军师的你,只

要透过向君主“提案”的途径，便可于内政或战斗相关的范畴内，执行几乎相同于君主的行动，这时就要仔细地检视君主未能察觉的盲点。

执行军师职务之前，首要工作就是评估己方势力拥有何种程度的实力。此时可以置内政开发重点于国力较低的都市，也可接着增强大都市的建设。不过有时候君主会突发性地采取出乎意料的举动，例如“移动”武将前往他城，或对敌方发动攻势，因此每月必须事先详加检视各都市的情报。

即便玩家以一般或在野武将的身份为起点，辛劳之余终究获得肯定晋升军师，也不能因此松懈大意。因为一但更为优秀的武将加入己方旗下，难保不会被人取代军师的宝座。因此就任军师后，锻炼“智力”这点至少是不能停止的。

君主的问政参酌

既然军师处于直接辅佐君主的地位，与君主之间“亲密”的重要性便更胜一般武将。一但与君主建立亲密的友谊，应该就会频频接受君主对于麾下武将能力与个性的询问提案。

基本上这种询问都会预设几个回答的选项，玩家必须从中选择一项回答，因此为了回应君主的信任，玩家自当诚挚地答复。如果能够切合命题，正确地回应君主的询问，军师的“发言力”就会大幅增加。经此不断累积之后，届时只要耗费100点“发言力”，便可百分之百促使君主同意军师提出的“提案”。为了能够加深影响国政的力量，“发言力”当然越多越好。因此事先掌握武将的能力，也是军师很重要的工作。

由军师成为君主

当军师有意崭露头角更上一层时，剩下的就只有君主的宝座了。想要成为君主，最温和的方法就是等待现任君主死去，届时继承其地位。身为军师，其“功绩”与“名声”自当高人一等。只要能够确实地执行军师的任务，应该不至于遗漏在君主候选人的名单之外。

不过如果现任君主拥有亲生子，情势就会相当不利。

尤其对照自己与君主的年龄后，若判断自己寿命可能较短，就该立即采取下述的行动。是的，若非另谋高就，就是据地反叛!

适才适用

不明白军师想法的君主，有时候会擅自“移动”武将。如果安排的地点合适倒也无碍，若非如此只怕……此时军师便可藉由“移动”更改人事安排。即使后方因此大唱空城计，也必须尽量安排较多的武将于最前线的都市。

探访以搜寻人材

君主虽然只能在己方势力寻找人材，不过军师却可走遍全国尽览无遗，因此搜寻人材也应视为军师的工作一环。附带一提的，关于共他都市的在野武将情况，偶尔可于“拜访”时取得。

以军师的身份自立为君

军师可执行与君主几乎同等的指令。只要利用这点竭尽智谋，便可步上君主之位。

利用军师的地位独立

由于军师的行动较君主为快，故可自由采取任何行动。玩家可利用这点集中发展一座都市的内政，以便最后能够于该都市举兵“反叛”。此时如果能够事先提升该都市其他守将的“亲密度”，便可于独立时招揽对方加入我方阵营。不过只有在该武将对君主的“忠诚”度低时，这点才能奏效；如对方“忠诚度高”，就会成为与我军交战的敌将。

此外“反叛”之际，可事先提出“提案”误导武将的人事与军事关系，削减其军事力。

发动叛乱夺取势力

如果玩家有意夺取该势力的每个都市，首先应该将自己统率的兵员增加至最上限，并且事先加以“训练”。随后再移动至君主所在的都市，并让原本驻守该地的所有武将“移动”至其他都市，减少正规军的兵力。如此一来，更可趁著君主身边戒备薄弱的时机，发动“反叛”的计划。但若君主所在的都市中尚有其他守将，有时候会立即遭到镇压。一旦“反叛”失败被捕，就会惨遭斩首的命运，因此必须谨慎决断。

只要能够取得君主的等级，就会继任为新君主。如此一来，故主原先统治的所有都市与武将，都会直接纳入玩家的统治下。不过利用这种手段夺取君主的宝座时，并没参与反叛行动的其他武将，其“忠诚”将会锐减。因此继任新君主后，应先立即检查所有部将的“忠诚”度。

3种背叛之道

在战乱的时代里，背叛的行为是常见的，有时候为了诤谏君主的暴虐无道，还是必须走上反叛之路的。

反叛

所谓“反叛”，便是在自己的隶属势力下的某个都市，向该势力发动叛变的指令。此时将会与现任统治者的军队交战，如果都市内的守军众多，大多会以失败收场。不过有时候“亲密”度高的武将，或“民心掌握度高”的住民会协助玩家反叛。

叛变

所谓“叛变”，便是反把君主交付自己管辖的都市，直接投靠其他势力君主的指令。当叛变对象势力与目前隶属势力的“友好度”高时，有时候会失败。因此事先必须将该都市守将的“亲密”度提升，并降低其“忠诚”度，届时便会配合我方行动。

独立

所谓“独立”，亦即以现任太守的身份直接于统治都市

起义的指令。基本上此一指令并不会失败，亲密度高的在野武将与统治都市内的旧势力守将，也会加入帐下。只要事先提升该都市守将的“亲密”度，降低其“忠诚”度即可。

以太守之身生存于乱世!!

太守必须遵循君主的旨意，圆滑地运作都市的军事与内政，有时工作内容会突然暴增。在此将为各位解说太守的职务。

太守的使命

能力得到君主肯定时，太守就会受托治理势力中的某一都市，并可于都市随心所欲地执行内政或军事事宜等。太守必须采取君主指示的统治方针，促使都市繁荣兴盛，不过倒也并非一定要遵守君主的指示，当然也可以执行违背君主指令的政治活动。只是违背评定指示的方针时，有时候太守的职备会因此遭到解任，这点必须加以留意。

此外即使能够胜任某一都市的太守职务，有时候也会突然被君主调往其他都市，当新都市中已经有君主或太守存在时，身份就会降格为一般武将。因此能够于“移动”后获任为太守，固然值得拍手称庆，即便降格为一般武将，也无须感到气馁，只需重新争取太守的宝座即可。

可独立扩展势力

担任太守后，可在未经君主同意的情形下，任意“同征”攻打邻接的都市。因此检视统辖都市的军事力后，若判断胜券在握，便可攻打其他都市。当然太守亲自出兵时，自然会担任主帅指挥全军作战。

不过为求作战胜利，麾下有能的部将毕竟是不可或缺的。如果麾下没有强力的将领，还是避免主动“出征”为宜。此外尚可采行另一种赌注行为，即移动能力较低的武将前往其他都市，有时候这样的做法可以抛砖引玉，获得新的守将成员，因为君主与军师倾向于派遣新的武将前往守将数减少的都市。附带一提的，当月调动前来的武将，无法于该月执行任何行动。因此即便派遣来的强力的武将，也要等到隔月才能出征。

当太守落得一身闲差时

如果玩家担任的是驻守最前线都市的太守倒也无妨，就怕有时候会被任命至完全没有接壤敌对势力的后方都市。此时麾下武将仅有少数，都市内政又处于绝佳的局面，长久以往也无法给予世间趋势任何影响，而陷入如此冷清寂寥的窘境。此时应无惧于身份遭到降格的疑虑，试着前往其他都市谋求出路为宜。此外，这也是利用无所事事的空档，全心致力于自我锻炼与“拜访”的大好良机。只要勉于提升能力并扩展人际关系，即可做为踏出下一步的准备。

巡察则为政驾轻就熟

君主的心意是难以捉摸的，原本订定“政治”为治理方针，隔月就更改为“军备”的情况可谓所在多见。为了能够随时回应君主突发的指示，住民的协助是不可或缺的。因此必须事先将“民心掌握”度提升至100。

谍报可使情报灵通

“出征”相邻的都市以求扩大己方势力，也是太守的任务。由于太守可在未经君主授权的情况下自行出征，因此只要经常利用“谍报”掌握相邻都市的内情，察觉有可趁之机时，即可出兵攻占敌城，因为作战是提升“功绩”的好机会啊。

太守的个中乐趣·独立

只要晋升为太守，就有机会占据带个都市，或采取举兵起义等诉诸武力的手段。接着将为各位解说独立相关的内容。

藉由“独立”构筑新的势力

当玩家善尽太守职责，同时繁发展都市后，试着独立也是一种手段。此时只要事先与各国在野武将、以及对现在君主“忠诚”度低的武将强化亲密度，有时候对方就会加入我方阵容。此外若能事先提升“独立”都市的“民心掌握”度，也可获得住民的援助。附带一提的，执行“独立”必须耗费40点行动力，是少数绝对不会失败的指令之一。不过即便“独立”成功，也并不意味能够完全招揽原先驻守于该都市的武将。即便“亲密度再高，如果武将对在任君主忠诚不变，就会当场撤往原势力的其他都市。

因此有意举兵反叛现在君主之前，如果未能善加拟定计划，就会陷入没有部将跟随的一人建国窘态，也没有武将呼应时，独立成功后往往会陷入艰难的困境。

检视周遭的势力

玩家可拿周遭各国的势力分布的微妙变化做为独立时的重要关键指标。如果“独立”地点周遭的都市完全隶属原先的势力，最好还是取消仓促独立的打算。因为一但“独立”，与原先势力的“友好度”会骤然陡降至低点。毕竟面对夺走重要都市的叛变，原先君主急欲率兵消灭的意图是显而易见的。想必若非遣使前来“劝告”，便是派兵前来围剿。在这样的情况下，想要与周遭的所有势力为敌是很难的。因此独立前最好事先审视“独立”后是否存在足以共筑协防阵线的其他势力。

藉由“叛变”投效其他势力

当玩家对现任君主不满，但又无法举兵独立时，索性叛变将都市双手奉送给其他势力，也是一种方法。“叛变”成功的重要关键，就在于欲归降的势力与当前势力并未结盟，此外“友好度”也低这2点。一但成功，归降后的势力与原先君主之间的“友好度”就会减少。不过即使“叛变”失败，也不会被现任君主察觉，故可自在地大胆一试。

当太守“叛变”时，统治中的都市当然也会随之易主。此时都市内若存有对现任君主“忠诚”度低的武将，有时候就会跟随玩家采取叛变的举动，这一点与“独立”时的情况

是相同的。

"叛变"时的注意事项

如果玩家所在的都市与归降后的势力相邻倒还无妨，如果没有道路相通，就无法与归降后的势力取得联系，必须独自防守都市，这样的局面是很严苛的。因此执行"叛变"之前，应先确认具体的情况。此外如果归降的势力过于弱小，未来自然叫人疑虑；反之如果归降的是过于强大的势力，如何确保自己的地位也是很辛苦的。毕竟叛降后，有可能被逐下太守的宝座。因此一但决定有意叛降的势力后，最好能够事先检视对方所有武将的名单。

附带一提的是，玩家于叛降势力获得的"俸禄"与先前势力的薪俸是相同的。既不会加上一笔跳槽的费用，也不会无故加薪喔。

以君主之身生存于乱世!!

《三国志Ⅶ》的最终目标就在于称霸全国。在此将为各位解说身为势力领袖、志在天下的君主相关的内容。

以扩大势力为方针

为了繁荣自己的势力，君主首要的工作就是掌握民心。此时可不断藉由"巡察"提升"民心掌握"度至100。因为此一数值越高。执行内政指令时的成效数值越大。

其次只要维持"治安"在80－100之间，国力就会上升。接着再大力"开发"至足以养兵的程度，同时致力于"商业"的提升即可。其中"治安"的高低会影响"人口"增加数量的多寡，此外"治安"越高，越不容易发生住民暴乱。

如果尚有空闲可以执行个人指令，最好能够增加与其他武将间的交流并自我锻炼。尤其与麾下部将之间的"亲密"度，最好全体都能提升至50点以上。此外玩家也应不时检视商人经手的物品内容。因为商人有时候会贩售武力+10点效果的稀有物品。如果持有的金钱过少，可以由国库"领出"金钱购买物品。

竭尽所能强化军备

当军粮有空闲时，就可以开始增加兵员。如果只有统一治一座都市，最好将所有武将的兵力培加至最大值。当兵力充实后，也不可忘了强化用以维持兵员的内政开发。此外当我方势力的基础巩固之际，相信其他势力也已经整顿军备就绪。为了防范其他势力前来进犯，最好能够事先"修补"城防。

当兵力处于最大值的状态下，而且我方势力的"商业"与"开发"也到达平均值以上，即可开始"训练"所有军队。毕竟"训练"过低，率领再多的兵力也无法有助于作战。此外如果玩家有意亲自坐镇前线，应该藉由"锻炼"提升，武力"至90左右为宜。

出征前的装备工作

当势力成长至此一地步，即可"出征"扩展势力。"出征"攻打敌方都市时，事先执行"谍报"指令检视敌方势力的内情与优秀武将的资料，是很好的工作。如果对方帐下有优秀的武将，最好在开战前事先提升"亲密"度。因为一在开战前事先提升"亲密"度。因为一旦俘获敌将，答应我方录用的要求的机率会大幅提升。

当己方势力的武将人数不足时，就必须再"录用"新的成员。此时理应"搜索"在野武将，当然也应该积极地"录用"其他势力"忠诚"度低的武将。因此当其他势力发生战事或季节交替之际，不时藉由谍报确认武将忠诚度是很重要的。

交友乐利于统治

麾下部将的人数可说多多益善。只要事先藉由"交友"提升与敌方武将之间的"亲密"度，当该武将"忠诚"度下降或于战场上俘获时，成功录用的机率就会变高。因此平日应该重视与他人的人际关系。

军事为先统一全国

君主的最终目标是称霸全国。为达此一目的，必须精练旗下的军队，以夺取其他势力统治下的都市。因此无论何种与军事有关的指令，其重要性均与扩展势力有着难以分割的关系。

君主的极致在于委任

当统治都市与武将增加后，君主的工作也会飞跃性的大增。在此将解说势力内部的人事与评定的重要性。

首先由"待命"开始

君主的首要课题在于扩展己方的势力，因此君主也必须面面俱到，认认真真地治理每座都市，毕竟各都市是扩展势力的基础所在。然而君主的"行动力"并不足以针对每座都市下达的命令，因此必须藉由"评定"下达确实的指示，圆滑地推动治国的工作。

当处于势力下的都市只有一两座时，首先可设定为"军备"与"委任"外的其他方针。这是为了预防太守在兵力薄弱的情况下，擅自出兵攻打敌方都市的必要措施。

势力扩大之后的阶段

问题是势力增加后的各种情况。首先分派武将的基本原则，在于经常集中优秀武将于最前线这点，后方都市只需安排一位平庸的武将留守即可。当然前线都市的统治方针也可设定为"军备"，但若担心太守擅自出征，还是设为"军备"以外的方针为宜。

等到麾下部将的人数倍加后，再整批"移动"不适合军事作战的武将至后方都市，做为内政开发团队，并且对该地下达"政治"方针的指示。相信短期间，都市开发应可大幅跃进。当武将人数大增，无法善加管理时，这种方法是特别有效的。

基于与敌方接连而来的冲突考虑，为了确保军队命脉的收入来源，确实分派"移动"与"评定"指令，调动麾下部将，都将考验君主的经营手腕。

霸业由人际关系开始

既然《三国志Ⅶ》中的基本是“人”，那么与君主、同僚、他国的友人以及民众等阶层之间的“人际关系”便更显重要，因此应该活用“拜访”与“巡察”。

提升“亲密”度

《三国志Ⅶ》中，人们之间的关系是一个关键。因此不论是己方或其他势力，应该尽可能提升与其他武将间的“亲密”度为宜。尤其若能结交能力或身份均高的武将，或加深与拥有特殊“特技”的武将间的亲密关系，相信有形无形之中都是一大利点。

为了有效率地增加亲密度，先可透过“书信”提升“亲密”度至20点左右，接着不断“拜访”对方直到亲密度超过80点为宜。这是因为如果“亲密度”过低，前去“拜访”时大多会吃到闭门羹，无法见到对方一面，反之“亲密度”只要提升至某种程度，对方反全会亲自来访，如此“亲密”度便会自然而然地上升。

“拜访”可说是提升“亲密”度时大有助益的指令，此外它也拥有诸多利点。除了可以游览各地的名胜古迹，享受与同好竞相猎虎的乐趣，当然也可将学习稀有特技做为一大目标。因此玩家应该留意拜访对象拥有特技与“亲密”值，善加予以运用。

“忠诚”是君臣的联系

如果扮演的是君主，首先提升与部将间的“亲密”度是很重要的。“亲密”度上升后，有时候麾下部将就会前来请求“师事”。这可说是提升麾下部将能力的大好良机！因此应该有效地运用部将的企图心。

当然，麾下部将的“忠诚”度自然越高越好，尤其是任命为太守的武将，一定要提升至100才行。因为“忠诚”度低的麾下部将有时候会发动叛变，将统治的都市据为己有。即非如此，一但受到“拉拢”等计谋的唆使，有时候也会突如其来地下野。此外如果无法支付奉禄，“忠诚”度也会下降，因此必须检视该都市的财政状况。

拉拢住民成为盟友

玩家与都市住民的亲密度就是“民心掌握”度。它表示住民对武将投以何等程度的信赖，可藉由“巡察”加以提升。“民心掌握”越高，执行“开发”等内政工作时，有时候会获得住民的协助，并获得更高的成果。

此外当玩家为君主以外的身份时，只要能够掌握民心，有时候“反叛”时，住民也会加盟协助我方。虽然这种情形仅限于前任君主施政不善之际，不过玩家的旗下兵力会突然暴增为2倍，这种效果可不容小觑。

拜访

拜访的好处并不仅限于加深武将之间的友谊。

有时候也会难得出现非常有利的事件。除了下栏列举的事件外，还有许多其它事件，请玩家试着探寻吧。

事件	亲密度	其他条件	事件内容
人物评价	50以下	拜访对象拥有〈评价〉特技	为玩家评鉴人物，受评鉴的武将〈名声〉会大幅上升
名胜古迹	81以上	当拜访的都市有名胜古迹时	两人共游名胜古迹
延命仪式	81以上	拜访对象拥有〈占卜〉特技	针对死期将近的武将施以延命仪式，不过需要金10000
富豪援助	21以上	拜访对象是除了君主以外拥有〈富豪〉特技的武将，且拜访者本身持有金钱未满5000	提供军事资金
请求治疗	51以上	拜访对象拥有〈医术〉	为玩家治疗伤势
探病	21以上	当拜访对象受伤卧病时	使对方的病情加速痊愈
谗言	51以上	拜访对象为己方势力的君主	君主会询问同僚武将的情形，此时如果进谗，受谗武将与进馋武将的〈亲密〉度，以及受谗武将的〈功绩〉与〈忠诚〉度都会锐减
暗杀	?	-	暗杀拜访的对象，有时候会失败，这点还请留意。
狩猎	21以上	双方均拥有〈无双〉或〈单挑〉特技	受邀前往狩猎。有时候会很难得地遭遇老虎野兽，进而双方对决
传授特技	81以上	拜访对象拥有我方没有的特技	传授拜访对象的特技

藉由自我锻炼成为真正的豪杰

若能善加运用可以提升能力的“锻炼”，无论任何武将都有机会加入名将猛将的行列。在此将为各位解说有效的自我锻炼方法与目的。

分开使用两种“锻炼”方式

透过任何武将均可执行的“锻炼”指令，玩家可以从“武力”“智力”“政治”“魅力”等4种能力中选择一种进行训练。每锻炼一次虽然都会消耗30点“行动力”，不过这个这个指令还是经常可用到的。

如果同一都市正好有其他武将能力高于自己想要锻炼的能力，此时便可师事于该武将。因为相较于自我锻炼，跟随师事武将锻炼可获得更多的经验值。当然，师事武将的能力越高的话，越有利于经验值的提升，不过如果“亲密”度低，有时候会遭到拒绝，这点还请注意。

此外进行“锻炼”不仅可以提升能力值，有时候还可学会新的特技。这种事件只有在不跟随师事武将，独自“锻炼”时才会发生。尽管自我“锻炼”对于提升能力的效率并不显著，不过倒是可以偶尔获得这种额外的好处。附带一提的，进行“锻炼”的都市如果“民心掌握”度越高，越容易学会新的特技喔。

至于究竟该选择锻炼一次所得经验值较少，却有机会学会特技的“自学”或“师事”，要视玩家检视自我能力后的判断。

描绘自己的未来

依照自己目前所处的状况以及未来如何展现自我能力的不同，应该著手“锻炼”的能力也自然相异。因此“锻炼”之前应先仔细考虑，究竟希望自己成为何种武将。

如果“政治”力高，行动力自然会增；如果“智力”或“武力”高，就容易从一般武将的地位被拔擢为太守或军师。至于吸引他人的“魅力”，也关系着部下对君主的忠诚度。当身为君主以外的武将时，必须针对将来寻求何种身份的企图，决定延伸何种能力。此时增强不擅长的能力虽可，然而君主是不会将重任交付给才能并不突出的“平庸武将”的。为了加快成功的脚步，最以提升最高能力值为优先。

譬如玩家想要成为战场上勇猛果敢的将领，首先就应该锻炼“武力”。“武力”值高，就容易被分派至战事频繁的前线。其次是智力，因为经常施展“计谋 ”的谋将，也会频繁地出现在战场。

如果想要成为军师，应该提升“智力”为先。“智力”提升至某种程度，就会成为足以出征前线的有能武将而受到重用。此时“智力”高的武将，较容易被提拔为军师。

特技为致胜的关键

想要完全学会特技是很难的，不过光是费心理解，确实就有其价值。在此将为各位介绍一些相关特技的相关情报，与有效的活用方法。

学习特技的两种方法

所谓特技，也即武将各自拥有的特殊才能。大多数的特技均与作战有关，可用来做为“计谋”或“策略”。相对于此，与内政相关的特技反倒意外地少了，直接与经营国家有关的特技，也只有能够以便宜的价格购买军粮的“商才”罢了。

除了武将一开始就拥有的特技以外，它也可以藉由学习取得。获得特技的方法大致分为自学“锻炼”所得，以及“拜访”友好的其他武将之际获得传授这两种方式。

左右战况发展的特技

为了使作战处于优势，特技是不可或缺的。因为即便兵力与敌军有著相当的差距，有时凭藉我军武将拥有的某些特技，依然存在着逆转的可能性。况且它并不透过直接战斗，也不会削减我军的兵力。因此为了有效地克敌致胜，玩家应该事先把握特技(计谋)的内容。

不过这些作战作时施展于敌军的计谋，不一定每次都能够成功。因为计谋的成功与否与执行武将的“智力”关系甚深，如果武将“智力”低，即便施计也不易成功，而且相反可能会被对方反施计。

“锻炼”是自学者的敌人?

拥有“锻炼”特技时，经由“锻炼”所获得的经验值会大幅增加，有时候甚至只要锻炼一次，能力值就会上升1点。不过这么一来，“锻炼”次数势必会减少，也象征着学会特技的机会也跟着减少了。因此对于勤于自修，有意习得新特技的武将而言，“锻炼”可说是令人又爱又恨的特技吧。

特殊的特技“鬼谋”

拥有“鬼谋”的武将在作战时，可藉由鬼谋与其他特技的组合，发展出特殊的“策略”。具体说来，其所需特技与能够使用的“策略”如下所示。

强行+鬼谋=神速。医术+鬼谋=仙术。

天文+鬼谋=落雷。占卜+鬼谋=幻术。

神算+鬼谋=空城。造谣+鬼谋=伪报。

只有在这些“策略”所需要的特技均拥有的情况下才能够施展。下页将为各位角说所有的特技的效果与习得的方法，请玩家自行检视。

特技 BEAST 5

由所有32种特技中挑选出特别方便的特技介绍给玩家。

自己持有时

NO. 1 圣痕

这是取得圣兽的绝对必要条件。当圣兽加入我方后，对于作战将十分有利。

NO. 2 锻炼

藉由“锻炼”获得的经验值会增加。是希望于短期内提升能力时所需的特技。

NO. 3 无双

作战时迫使敌军围攻效果失效的特技。“武力”低的武将若有此特技，应可安心无忧。

NO. 4 商才

有助于和商人杀价的特技。作战时不可或缺的军粮与物品，最好能够尽量藉此买入。

NO. 5 行动

每月恢复的行动力会增加。如此便可迅速采取行动。

NO. 1 鬼谋

与其他特技组合手，可执行特殊的“策略”(强行、天文、造谣)。适合担任参军

NO. 2 医术

可为武将个人与负伤的士兵进行治疗。想必作战时会受到分外的重视。

NO. 3 发明

开发各种装备时所必须的特技。应有利于野战或攻城战的进展。

NO. 4 调教

生产强大兵种象兵时所需要的特技。如果麾下部将拥有调教，就攻下云南吧。

NO. 5 修复

在己方都市进行守城战时，可修复崩塌城墙的特技。如此便可延长作战的天数。

编者：

这篇文章虽然不是很全面，而且介绍的地方只是作者自己的心得，但是必竟是出于玩家自己的亲身体会，很值得初玩者观看。

百剑

文/MADJOJO



HUNDRED SWORDS

机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG 媒体:GD-ROM

一个类似于土星上“龙之力量”的游戏，具有相当的战略深度。不过，也正是因为深度的原因这类策略游戏的自由度都极高，可能每个人发展出来的游戏方法也各不相同，也由此每一个ENDING也会有不同，所以，剧情和流程攻略的必要性就显得很小了。在这里，只是详细的介绍一下游戏的操作以及系统的构成，使得各位不至于上手困难。至于游戏如何完成，那就看得看你自己的了——事实上，也正是这样才有玩的乐趣，难道不是吗?

说句题外话，DC盗版的质量也真是越来越水了，MADJOJO为了玩儿这个游戏，在自个儿的机器上一共换了八张盘——结果还是没有玩儿成。最后，还是在DRAGON的机器上才把游戏给读了出来。难道说是连盗版商都知道DC要停产了吗?有没有搞错，DC才出来多长时间，这么快就跟后期的PS盘一个样儿了——不是JOJO不明白，这世界变化快啊。

基本操作

基本操作没有什么太别扭的地方，还算的上体贴玩家。

摇杆 基本操作

用来移动游标，而且整个画面也会跟随游标移动，这样玩家可以尽量达到最宽广的视野。

A键:决定键。用来选择部队和建筑物。当选择了部队以后，再指到其他单位以后则可以执行工作。

指着空地会出现“双脚”标志，再按A键即可移动。不过此游戏的移动有一个特别的地方，就是自己可以设定行走路线，具体办法是紧按着出发点选一个地方以后再选另一个目的地，就会出现移动的次序，部队会自动的依照路线行走。必须注意最多只能设定八个地方，还有，在移动的时候不会对敌方的部队和建筑物做任何反应。

指着敌方部队和建筑物则会出现“剑”标志，决定就可以进行攻击。这是围攻敌人主将(LEADER)的好方法。

指着有资源的地方就会出“挖掘”的标志，决定以后就可以挖掘建筑用的资源。

指着受损的或者是还没建成的建筑物会出现“修复”键，决定就可以修理和建造。

在已经选择的部队上重按A键会出现指令菜单，可以直接控制部队的行动。

Y键:在作战时按Y键游标会自动的移至主将身上，重复按键就可以快速的切换战场上不同的主将。

X键:选择单独的作战单位时行使特殊指令。

R,L键:用来切换战场的地图角度。

胜利的重点

这种半即时战斗的游戏在战场上可谓千变万化，要想经常获得胜利，一些重点是必须掌握的。

主将(LEADER)——决定成败的关键 胜利的重点



《百剑》的战斗里面，主将(LEADER)占据了非常重要的地位。首先主将是剧情人物，会在故事里面出现。而在战场上，每一个作战单位都要有一个主将带领，，无论是建筑，征兵，修理和战斗，都需要主将才能执行。如果主将战死了，则此作战单位的所有工作都停止，下属失去战斗力，更惨的是还有可能直接失去征募某个兵种的能力。所以说，主将直接关系战场胜负的关键。JOJO个人的感觉上，这种设定很象PC的经典战略游戏《魔法门之英雄无敌》里英雄的作用。

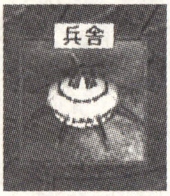
本阵和兵舍 胜利的重点

本阵



就是玩家的大本营，它对玩家来说的意义很简单，如果这个地方被攻破，那此仗你就输了。本阵不能建造，是玩家一开始就有的建筑物。你必须想尽办法保护和维修好它。至于实战上，本阵唯一的用途就是研究升级，使得其他作战单位——部队和建筑，有更好的作战效率，在游戏开始的时候，主将都呆在本阵里面。总而言之本阵基本上就是一个用处稀少却绝对不能损伤的东西，得把它小心的供着，弄坏了你就惨了，就象女朋友一样…………(啊，有女朋友的玩家们，JOJO向你们说对不起了……)

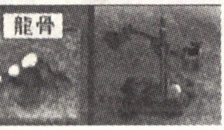
兵舍



是士兵的前线基地。可以由主将来建造。主将进入兵舍的时候就可以生产士兵了。在战场受了伤的士兵和主将进入兵舍，可以自动的回复体力。游戏最多可以建造三十个建筑单位(包括兵舍和采矿场)，好好利用兵舍的回复能力吧，绝对可以经济高效的战斗。

资源 胜利的重点

“一切战斗都是补给的战斗！”所有的策略游戏中，资源的重要性都是无庸置疑的。在《百剑》里面，主将出阵，建造兵舍，征兵和升级都需要不同的资源，换而言之，资源比较多也就直接意味着较多和较强的兵力。所以，战争首先是资源的争夺，绝对不能把宝贵的资源留给敌



人！而资源又分为两种：



龙骨

最基本的资源，无论是建筑，征兵，研究都需要，相对的在地图上也比较多。

龙水

“高级”的资源。而高级的同义词就是稀少，具体在战场上就那么有限的一点。它是主将出阵，建造兵舍，研究、生产高级兵种必需的资源，所以是非常珍贵的。可以直接影响战争的胜负。

事实上是无论龙骨和龙水，数量都是有限的，一定要预先考虑好如何才能有效的利用。

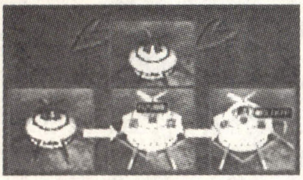
征兵　胜利的重点

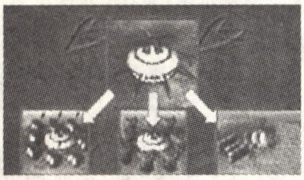


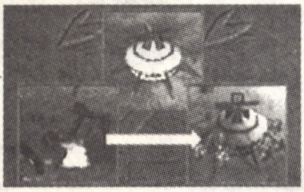
当主将进入兵舍时，就可以执行“征兵”的指令。不同属性的主将可以征不同的兵种的，兵器研究开发了以后，就可以征募同兵种下更高级的兵力。征兵上限由主将的最大带兵数量决定(红圈的部分)，当然，你也要有足够的资源才能征兵。提醒一下，一个国家最大的兵数是100个单位(到目前为止，好像我从来没有到过这个上限过)。

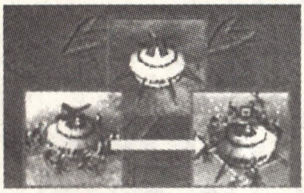
强化士兵　胜利的重点

如何能够获得更强的士兵(对了，如果JOJO这个强力伙伴可以亲自上阵的话……)







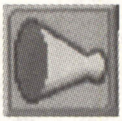


战争要获得胜利，有两个要素，一个是获得大于对方的兵力，这是数量上的优势。另一个就是兵种的强化，这是质量上的优势，对真正的用兵家来说，少而优良的精锐部队远比大批未经强化的鱼腩部队要来的更为强悍(DRAGON：拜托，你还没有穿版呢，不要故意装出一副很牛X的样子好不好……真正的用兵家是啥米碗糕?)。建筑兵舍之后，有三种方法可以强化，一是兵器开发，完成以后就可以在兵舍里面征募土偶，炮兵，飞空艇三类高级兵种，提供更高的攻击力，在战事的中后期，能够起到一定的作用。二是回复能力强化，研究此项技术后，主将和士兵回到兵舍以后回复的速度会提升，玩家敬请注意，因为兵舍回复体力是不损耗资源的，所以是一种非常经济实惠的办法。最后是兵舍的防守能力强化，此处防守力是指兵舍自身的防守能力。兵舍如果被破坏的话，就不能征募士兵，所以对于前线的兵舍来说，非常有必要提升它们的防护能力。否则的话，你的攻势很快会崩溃的。

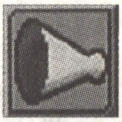
兵舍的升级，更大程度上适合于持久战的战术。总之，其中奥妙，存乎一心了。

指令介绍　胜利的重点

在部队身上重按A，弹出菜单以后，选择部队AI，就可以选择指令，适当的使用指令，你会发觉，电脑居然也很聪明的。



“服从指令”：最基本的指令，所有的主将都有的。没有任何效果。在此指令下，主将所统率的士兵受到敌人攻击会自动反击。但是你不选这个指令他们一样会反击的，所以是个有跟没有一样的指令。



”自动攻击指令”：也是所有主将都有的指令。此时士兵在视野内只要见到敌人，就会立刻发了狂似的冲上去攻击，相对来说，适合速度慢和有远程攻击的部队。



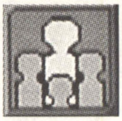
“围困指令”：简而言之就是混战指令。可以提升部队的攻击力，但机动性会下降，受到敌人攻击时候会立刻围上去攻击，场面乱成一团。JOJO觉得这是个很好用的指令，不过别中了敌人诱敌之计就是了。



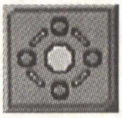
“前进指令”：提升机动性的指令，相对攻击和防御就都下降了。在这个指令下面部队以移动为优先，就算收到攻击也不会反击的。



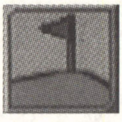
“防御指令”：以机动性为代价，提升防御的指令，，即使敌人进入视线内也不主动上前攻击。一般在防守和拖延时间的时候使用，你也可以把它当成一种诱敌之计。



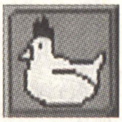
“保护主将指令”：使用这个指令，士兵会特别“关注”那些攻击主将的敌方作战单位，全体机动性下降，但加强主将的防御力。在敌人针对你的主将攻击的时候要使用这个指令。



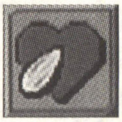
“保持队形”：以主将为中心，收缩士兵和主将的距离。以密集的形式加强防御力，但攻击力会大大降低。



“死守据点”：顾名思义的指令吧。部队会留守指定的地点，除非设定新的驻扎处，否则士兵绝对不会离开。如果对远距离攻击的部队使用这个指令，那就等于制造了一个活的炮台。

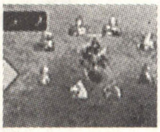


“保持距离”：这是远距离攻击部队专用的指令，提升了机动性，攻击和防御会有所下降。执行时士兵会在和敌人保持一定距离的前提下进行攻击。对于步兵有很好的效果。

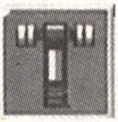


“拯救生命”：魔法王国GRAN的种子使者才能使用的专有指令。部队没有任何攻击力，但能够回复我方士兵的体力，遇到攻击会自动逃跑，但是如果同时有我方受伤士兵在场的情况下会以回复有优先。

配属变更　非战斗指令



这个指令的作用是把一个主将属下的士兵编入到另一个主将的队伍里面，组成复合编队（恩，这才有些策略游戏的意思，不能多兵种复合编队那还有什么好玩啊！）



修补

前面在基本操作里面已经说过了，就是修复兵舍和本阵的指令。

回复的种子

又是只有种子使者才能使用的指令，这命令能够向指定的人优先救援，主将危险或者部队遇到紧急状况的时候会很有用。

（嘿，怎么没有把 DRAGON 编队的指令，太可惜了……哎，DRAGON，你不要喷火嘛，不是跟你说了嘛，就算你是怪兽也要讲文明懂礼貌嘛……）

限时影响战斗胜负的“SHELL”　战斗指令

游戏发生的的广袤大陆上，有一种神秘的法器流传至今，古代人把它称为“SHELL”（壳？某著名汽油公司？难道是收了汽油厂的黑钱么而在游戏里做广告的么？）。实际上，这种“SHELL”其实是一种贝壳，封印着神秘的魔法（靠，贝壳里面会封印魔法，瞎掰也要有个限度吧？说起来 JOJO 最喜欢吃河蚌了，怎么连个魔法的毛也没碰到过？？DRAGON：有啊。你不是已经学会了“每隔五分钟不在括号里面说话就即死”的魔法吗？）。由于这种法器的存在，那些即使完全不懂魔法的人也能发动魔力。而且有很多种不同的效果，例如攻击力上升，或者是可以走过平时无法通过的地方等等。取得方法也很简单，只要在 ADVENTURE MODE（高级模式）和 MISSION MODE（战役模式）里面每顺利通过一关的话就会自动得到，战后总结的时候会根据战绩而显示所得到 SHELL 数量。另外，在 NETWORK MODE（网络模式）里无论胜负与否都能得到 SHELL。在 A MODE 里面得到的 SHELL 可以在 N MODE 内自由使用，相反就不行了（这种设定很明显是为了鼓励玩家上网作战，可是国内有几个玩家能用 DC 上网呢？残念……）。还有几点要注意的，一个是 SHELL 只能由主将来使用，而且在战役开始前要装备，每个主将只能装备两个 SHELL，而游戏中有一些特定的 SHELL 是只能由特定的主将才能装备的。另外，使用 SHELL 会消耗主将的 SP，最大为三点，使用后自动回复。回复之后就可以再次发动，但如果主将阵亡的话就没戏了。下次登场的时候以 1SP 出场。正使用 SHELL 时画面会有特别的提示，SHELL 即将失去效力的时候会闪光，这点一定要特别留意。





对了，在 N MODE 里面，SHELL 的名字会改成 EQUIPMENT，真是奇怪，为什么贝壳到了网上就会变成元素呢？

兵种介绍（呵呵，JOJO 个人认为，这是最有趣的部分，一个策略游戏好不好玩，关键在于兵种的设置。）

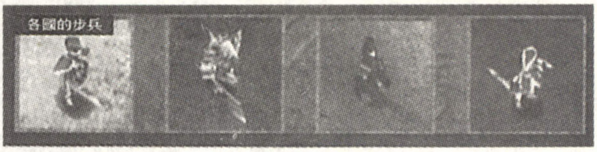
基本兵种　战斗常识

每个国家都有的兵种，在强化冰舍之前已经能够征募的兵种。费用是一个龙骨。种类分为步兵，骑兵，弓兵和魔法师。

务实的步兵

拥有较高的防御力和攻击力，但体力比较低，不能使用类似速攻这样的战术。完全克制骑兵，而且是破坏建筑物的高手！用来消除敌人据点的最佳兵种，但很害怕魔法攻击。

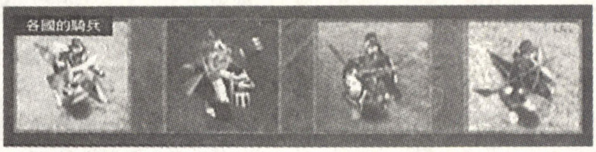
JOJO 的评价：看上去不帅但是实际很有实力，编辑部里的代表人物大约就是那个很朴实（自称）的 CLOUD 吧。



华丽的骑兵

骑兵的高机动性可以在战场快速的穿梭，即使是斜路也不会影响他们的速度。速攻战和奇袭的最佳部队，可惜攻击力低，与敌人正面冲突很不利。完全克制弓兵部队，对魔法师也不逊色。所以在抢夺资源和建筑兵舍的时候是主力部队。

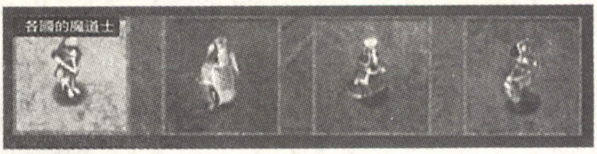
JOJO 的评价：样子很牛 X，但是其实就不中用，速度很快的另一个含义是逃跑很快……呵呵，说笑了，在速决战的时候骑兵超级有用的。编辑部代表人物嘛，那个号称华丽无敌的伪圣殿骑士 PALADIN。



技巧派的魔道士

魔道士是利用魔法作远程攻击的兵种，魔法对于步兵和土偶的破坏力很强，可惜近距离的物理攻击对他们有很大杀伤力，骑兵的快速移动和贴身攻击也很令魔道士头疼，加上本身体力奇低，这些都对魔道士很不利。

JOJO 的评价：JOJO 个人对于魔法师这个职业一直有些偏爱，好象从远古的《光明力量 2》就开始了，但是这个游戏里的魔法师确实令人有些失望，至少作为初级兵种，他们几乎没有存在的价值。代表人物嘛，星辰吧，虽然他好象还没这么弱，不过，他跟 CLOUD 每天都要真人 PK 的，跟步兵有仇的人，那当然就是魔法师了。



远距离的王者

弓兵拥有厉害的长距离攻击能力。对所有兵种都有相等的攻击力，机动性也很高，并且可以利用地形限制来攻击敌人。同样的

缺点是体力很低，不适合正面作战。站在骑兵或步兵后面的效果很好。

JOJO 的评价：强大的弓兵！在混合编队的时候更能体现他们的威力，比魔道士好用多了。代表人物，好象只剩下 LASER 一个人了吧，那就只好他了。



龙骑兵



那那瓦勒（NALAVALE）独有的骑兵部队。既有骑兵的机动性，同时也有和步兵同等的攻击力。

装甲步兵



玛瑟（MASCER）的步兵部队。拥有很强的防御力，和弓兵配合的时候非常强大！

近卫弓兵



诺朴鲁斯道（RUPLUSTORIE）的弓兵部队，是更强而有力的弓兵，集合在一起攻击的时候两个字就可以形容："下雨"。

魔道师



格兰（GRAN）的魔法部队，比魔道士更厉害。

特殊兵种　　战斗常识

每个国家都自己的特殊兵种，费用同样是一个龙骨，但必须是特定的主将才能征募。



龙弓骑兵

那那瓦勒的妮露才能征募的部队，集合了骑兵的机动性和弓兵的射程，强的不象话的兵种，



影子兵

玛瑟的达比才能征募，即使近距离也不会被发现，奇袭战的高手，弓兵的克星。

种子使者



只有格兰的亚喀三姐妹才能征募，虽然没有什么攻击力，而且一被攻击就逃（不逃也没有办法呀），但有回复我方体力的能力。JOJO 个人觉得好象没什么用。

浮游骑兵

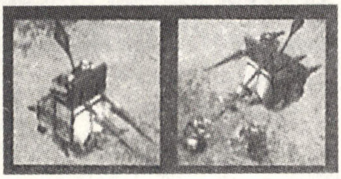


诺朴鲁斯道的扎悟可以征募，无视地形限制的强大兵种，在建造，奇袭，抢夺资源方面都非常好用。

高级兵种　　战斗常识

在兵舍里面进行兵器开发以后就能征募高级兵种，一只要占两个单位，一共是土偶，飞空艇，炮兵三种。

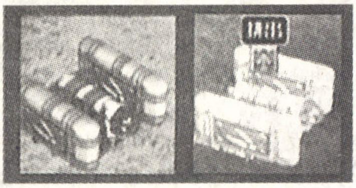
土偶



费用是两个龙骨，两个龙水。拥有宇宙霹雳高的防御力和攻击力，只要在前方一定范围内都会受到它的攻击，可惜是机动性低的不象话，而且也无法通过狭窄的地方。虽然对物理攻击有很高的防御，但是面对魔道士和炮兵的时候，它就死定了。

JOJO 评价：看上去很强，其实实用性不大的部队。在中后期有一定的作用，基本上类似一个移动的堡垒。但是对魔法的虚弱是它的最大破绽，也制约了它的发挥。编辑部的代表人物嘛，DRAGON 好了，反正在外形上是很像的。

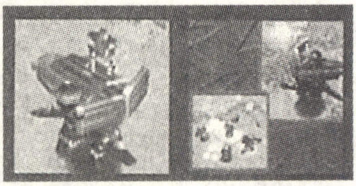
飞空艇



在众多兵种里面，飞空艇是最奇特的一种了，首先它是唯一的一个不需要主将配属就可以存在的作战单位，所以能够在空中单独行动。第二是每个阵营里只能征募一艘，被干掉以后才能征募第二艘，第三是没有任何战斗力，只能作为运输用途。只要选择部队进入艇后，移动到指定地点，选择"排出"就可以了。最后，这兵种有燃料限制，耗尽燃料的时候是会掉到地上爆炸的，但在燃料耗尽前预先着陆就可以自动回复了。可惜陆上的飞空艇很弱，挨不了两下攻击就拜拜了，这点要注意。

JOJO 评价：一个移动工具。编辑部的代表人物……E・T? 定时定点要补充燃料这一点倒是很符合的。

炮兵



费用是三个龙骨，三个龙水（好贵！），是一种昂贵的士兵。但是是游戏内射程最远的部队，而且对目标周围地区也有杀伤力。属性和魔道士一样，对于机动力低的步兵和土偶有显著效果，可惜只要和骑兵进行近身战就变得不堪一击。

JOJO：强大！昂贵！代表人物……毫无疑问是 BLUE 大神。

（另外，游戏中还有一种隐藏的超级强力兵种，那就是宇宙霹雳最强大最美形的超级龙枪弓骑兵——JOJO KNIGHT，费用是五百个龙骨和一百个龙水。数值方面，攻击力——全满，防御力——全满，射程——全满，机动性——全满，地形无视，魔力无视，特殊技能是地图兵器"敌全灭"……其出现方法目前还属于机密，欲知详情者请特别来信来电给无责任攻略作者 MADJOJO 处……）

（DRAGON：JOJO，你又学会了新的魔法呢！是那种被人称作"五分钟以内不在括号里面吹牛就即死"的新魔法呢！）

PK 系统（哦耶，真是个好名字，COME ON COME ON！让我们一起把 DRAGON 给 PK 掉！）



别误会了，此 PK（PERSON KING）不是彼 PK（PEOPLE KILL），不是把人给干掉的意思。PK 是《百剑》的一个重要系统，类似于成长度的概念。在故事剧情之中，玩家可以选择主角的言行，按不同的选择，会提升你的 P 指数或者是 K 指数（要么是 P，要么 K，总之鱼和熊掌不可得兼，游戏画面上方的蓝色

长格就代表了这个 PK 系统,感觉很象格斗游戏里面的血槽)。P 是 PERSON,显示主角个人的精神成长,K 是 K 是 KING,是主角作为国王的成长。积累了一定点数,那个蓝色小格填满的时候就会 LEVEL UP!主角的 P 成长会影响所有主将的体力和 SP,而 K 成长则可以改变主将部队的带兵数量和提升部队的 AI。所以呢,基本上按这个选择度可以影响队伍的升级发展方向。你要仔细计划,小心选择。

基本上到这里游戏的系统,该介绍的也都介绍了,下面就是实质性的攻略。本来的计划是不准备做故事的攻略的,但在 JOJO 完成这篇系统介绍的时候,突然又接到 DRAGON 的新指示,说是也要大略介绍一下故事……OH, DRAGON! 虽然我是在括号里拿你开了几次心,你也不用这样对我吧,你还是龙族呢,怎么心眼这么小。对了,你真的是龙吗,不会是在头上插了两根葱的蜥蜴吧?喂,你怎么又喷火了,就跟你说不要喷火,喷火会误伤到读者的,就算没有烧到读者,烧到花花草草的什么也不好呀,你看看你,我还在说着你呢,你怎么又把自己的尾巴烧焦了……

总之,没办法了,就稍微写一点剧情的攻略吧。要说明的是,因为截稿的日期就在眼前,JOJO 根本没有时间来得及 PASS 掉这个游戏,所以,说好了,只介绍最前面的两关,可不是我故意掉大家的胃口哦,一切要怪就怪 DRAGON 罢,都是他不好…………………………

序章 初盘简介

一开始,花露丝正在陷入少年时期的回忆之中。幼小的时候,父亲告诉他,所谓的怪物并不是其他什么别的东西,就是那群喜欢战争的愚蠢人类。即使英雄出现,把他们打倒多少次,但"怪物"仍然会陆续出现。因为不懂吸取教训的愚者会变成现在的怪物,不断重复着悲剧性的历史。



回到现在,一切的一切都没有改变。世界,仍然跟随着花露丝父亲的预言,缓缓的向前推进……

游戏开始时候主角华夫(难道是饼干?真是好名字)和祖儿正急急忙忙的赶往训练场,可惜到最后还是迟到了。之后出现的问答会影响主角初期的能力值以及故事发展的方向。在第四个问题上选择 A 会在红白战中与妮露对战,并转向祖儿剧情,选 B 则与妮露同队,转到妮露剧情。

红白战

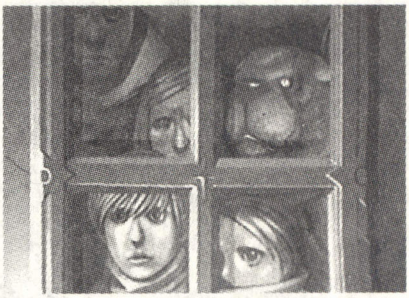
游戏的第一场战役。是给玩家用来熟悉系统的,所以基本上没有失败的可能(如果连这场战斗也能打输,那你也算相当了得了)。由于回答选择的关系,所以战斗会按两个方向发展。

和妮露对战(祖儿剧情)

玩家的部队由祖儿的骑兵,索马路的步兵,爱娜的弓兵和主角华夫的骑兵组成。在实力和部队数量方面都占有相当的优势,而且敌人的部队会集结在地图的中央,非常轻松的战役,怎么打都能赢的。妮露则位于地图右侧。

与妮露同队(妮露剧情)

妮露的弓兵部队加入主角阵营,而敌方则变为祖儿的骑兵和爱娜的弓兵。相对祖儿方向的剧情来说有一定的难度。由于实力较弱,不建议和敌人正面对战。比较妥当的策略是先消灭右边爱娜的弓兵部队,使她不能与主力部队汇合,然后再消灭祖儿的主力骑兵部队就比较简单了。



经过这场红白大战之后(有个问题想顺便说一下啊。事实上,"红白对战"在日本是非常有名的一个词儿,因为在每年除夕的时候,NHK 电视台都会聚集当年以内最受欢迎的男女歌手和演唱组合,然后以互相对战的形式为观众献上他们最有代表性,最轰动最经典的作品,这个节目就叫做"红白大战",是个非常,非常,非常有历史也非常受欢迎的节目。就好象我们这边每年一度的春节联欢晚会一样,收视率高的都不象话了。游戏里借用了红白大战这个名词,大约也是想沾沾这个节目的光吧。),游戏很快就跳转到了主角登基的情节,原来我们的主人公华夫马上就要当国王了,现在正做登基之前的准备呢。到主角母亲那里去,她会交给你"血族的印记",由于之前存在的分支,所以有一些选项会有分别,经过一段剧情以后,就可以正式开始登基大典了,就在仪式即将开始的时候,突然收到被敌人突袭的消息,袭击的发动者正是玛瑟王国的宰相,米拉保,而军事行动的目的是为了报复多年来的仇怨,因为敌人军队拥有大量的飞空艇,所以防守士兵形同虚设。就这样,我们悲惨的国王还没来得及登基就被迫要逃亡了,目的地是训练场。

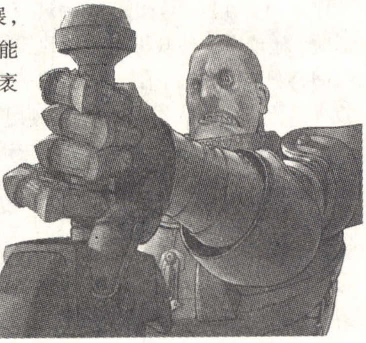




典礼大逃亡

这一关是玩家首次踏上正式的战场,所以难度也不算高。敌人会一批批的上来追击主角,所以在战斗的时候必须保持向前进。在路中会有一个兵舍给玩家补充主将和士兵的体力,所以尽管用光所有资源去生产士兵就可以了,因为前方仍然会有大量的士兵等着的,而且在最后的关隘处有敌人的主将把守,所以还是要小心一点。有一点要提醒玩家的就是部队的移动,由于地形比较狭窄,所以最好不要把主将顶在前面如果被困住的话是很危险的。

成功的到达目的地以后战斗就会结束了,记住要在 12 分钟类完成任务,否则一样 GAME OVER。从这关开始,就可以因为战斗胜利而获得 SHELL 了,对战斗能起到很大的帮助,至于到达训练场以后事态又会如何发展,我们倒霉的主人公到底能不能顺利逃脱,在这片广袤的游戏大陆上会发生怎样的故事……序章的故事攻略就到此为止,那些越来越深远,复杂,庞大的剧情,就交给玩家自己去慢慢体会了。





机种:DC 厂商:SOFT MAX 类型:RPG 媒体:GD-ROM

这里是PC版的完全故事攻略，登在这里是为了让DC的玩家可以更快地了解故事以及情节的发展。

出场主角:罗伯特荻梅迪西(哲彼尔番勘第一部队长/29级)梅迪梅迪西:“这就是‘因贝鲁’了,陆一,战况如何呢?”陆一:“开始交战了,所有的事情都被克勒杰比料到了。”梅迪西:“太好了!趁现在混乱潜入要塞救出我军的俘虏,哲彼尔番勘第一部队开始作战!”

△因贝鲁南方入口

梅迪西跳下砍杀二名敌人，三名队员紧接跟着下来，进入了因贝鲁后，哲彼尔射手告知已经确认了前方动态，接着分组,梅迪西带着陆一(剑士)、甫尔斯(枪士)开始行动。

△因贝鲁内部二层

到了因贝鲁内部监狱后，顺着路往上走，得到的讯息是同胞们都在地下监狱里。于是梅迪西带着队员由右方楼梯往地下前进（在这一层中左下方有一宝箱，内有高级恢复药×5)。

△因贝鲁内部一层

由这一层再往下的楼梯的门是上锁的，需至这一层左下方的宝箱取得万能钥匙(×5)后才能开启。

△因贝鲁地下监狱

进入地下室，到了关囚犯的因贝鲁地下监狱，从右边依顺序使用万能钥匙救出了迦因、密利、恩伟三人。在和恩伟谈话时，他请求顺便救出隔壁房的人物，但是同伴们已经没有时间,要快一点了!因此梅迪西要两位伙伴们先走,自己则在救人后再赶去和大家会合。于是剩下梅迪西一人到了牢房门外施展功夫硬是将门打开了，门内的伙伴是希罗尼，两人迅速回到地下二楼入口处时就立刻有追兵追上来，二人没有办法往左方移动到尽头处(因为后有追兵)，梅迪西无处可走只好硬着头皮往下跳了！希罗尼也跟着跳下……（如果直接来到希罗尼的牢房处，先救出希罗尼的话，其它人就会自动被解救了,反而能省下万能钥匙。)

△因贝鲁的坟墓

二人跳下来之后，到了一处有硫磺味道的地方。希罗尼告诉梅。梅迪西:“这是因贝鲁的坟墓!”说着说着就出现了一只三头的怪物!

不过靠着梅迪西一人便解决了它。梅迪西说:“没有想到在这竟有这种奇怪的怪物!”希罗尼回答说:“硫磺洞穴是鬼的天堂，要小心点!”两人在洞穴中小心慢慢地前进，终于找到了出因贝鲁的路,来到外面并与同伴们会合。

接着希罗尼告别了梅迪西等人，说有重要事情要办之后便离开了。

◆回忆◆

出场主角:希罗尼班史顿(学术院学者暨罪犯/1级)

十三年前希罗尼订婚当天希罗尼离开一行人后，回想到了13年前，自己和以前的爱人梅尔西迪斯的情况……在自己和爱人梅尔西迪斯订婚当天，在进入宴会厅，众人祝贺声不断之时,突然警察冲入,说希罗尼崇拜恶魔,而将希罗尼强押入凯西尔大教堂!

梅尔西迪斯的父亲－蔡斯尔伯尔嘉扳起脸地诘问，原来竟然是为了希罗尼曾读过一本他们所谓的恶魔禁书－“创世战争之秘录”而入罪，更没想到的是，自己的好朋友罗宾，竟然也同样诬陷希罗尼，使得希罗尼被人诬指为恶魔，并将其绑在广场的十字架上……不知过了多久，一个熟悉的身影出现在希罗尼的眼前－啊!是梅尔西迪斯!

但她只是默默无语地伫立着，然后就安静离开了……唉!真是个寒冷无情的夜晚啊!

当希罗尼从痛苦中再度清醒时，发现已身在因贝鲁的临时监狱内，听到外面的狱史说梅尔西迪斯主教的女儿在不到一个礼拜内就和富瑞得利订婚了!

听完狱史的话后,希罗尼只有强忍内心的锥心之痛了!

△因贝鲁的劳役场

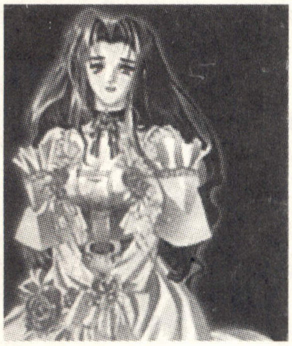
算算被移到因贝鲁监狱已经三年了，某天牢房外面的狱史说道:“102号到地下矿坑做事!”于是希罗尼来到了因贝鲁的劳役场，在因贝鲁的地下采矿场挖硫磺，在工作时听到些奇怪的声音，突然一位因犯跑着过来说洞塌了！才听完话后就觉得一阵昏迷，等到醒来时却只有希罗尼一人，于是他拿着身上仅有的丁字镐，小心翼翼地在因贝鲁的地下洞穴中找寻出口。

在地下城堡中慢慢地前进，终于见到一处光亮地方，进入后见到了一个很奇怪的人。他被像水晶般的物品全身包围着，突然那人开口说道:“很久没有人到达这里了!”



他告诉希罗尼,他名叫狄慕斯，此时希罗尼也将为什么会来这里的原因告诉了他。

在交谈中谈到了希罗尼是因为研究历史真相读了一本叫做“创世战争之秘录”而被捉，但是希罗尼总认为这本



书是一位贤者写着旧祖国的历史书罢了！

不知为何主教蔡尔斯却硬说这会对教会造成伤害？狄慕斯听完后突然对希罗尼说：“你读过这本书，那说不定你早就认识我了。”希罗尼想了想，心头一惊说：“你是黑暗神的首长狄慕斯！那这本书所说的都不是假的罗？！那你真的是创世战争后生存下的神了……”

△因贝鲁地下采矿场与监狱

希罗尼在地下城堡见过了狄慕斯后，就经常利用做工时间偷偷来找狄慕斯谈话，聊些书中的情节。希罗尼独自在地下监狱内想着狄慕斯帮他分析的一些事情，并告知了希罗尼被冤枉的原因，还传授给希罗尼很多的历史学和理论的推论法等知识。

想着想着，希罗尼又想到了以前的爱人梅尔西迪斯……就在认识狄慕斯一年之后的某一天，希罗尼感觉到自己的身体状兄愈来愈差了，心想死前再去见狄慕斯一面吧！于是他来到了狄慕斯面前。

狄慕斯看到了他的情况后说道：“我把我仅存的黑暗血液传给你，反正在这地下城堡中，我只有你这幺一个朋友！”

接着希罗尼感觉到有一股力量进入了他的体内，且这几年来的痛楚竟突然一扫而空！

最后，狄慕斯在临终前交代希罗尼，要到暴风岛上去找阿修罗剑……

◆寻剑◆

出场主角：希罗尼班史顿（逃犯）

特吕斯沙漠希罗尼在回想了以前的种种后，心想既然被梅迪西救出来了，那幺就到狄慕斯在临终前交代要找寻阿修罗剑的地方吧！

在某天，来到了沙漠和商人们走在一起，走着走着突然出现了沙漠土匪，希罗尼为了躲避土匪而和同伴们分开了，于是一个人往右方一直走去，结果却因体力不支而昏倒了。

△ 沙伊利思旅馆

当希罗尼眼睛再度张开时，发觉已身在一张床上，有位女子在他的身旁。当希罗尼意识清醒后问了她的名字。她告诉希罗尼她是住在甫利图利亚的爱斯美若达，而现在这个地方是沙伊利思的旅馆。希罗尼心想：人，生地不熟的，不妨问问看她是否知道怎幺去暴风岛？于是便开女问她。爱斯美若达告诉希罗尼：“暴风岛在大陆的东南部，这里没有船，要到塔加玛港后再搭船去。”

说完后她便离开了。于是希罗尼接着起身下楼离开了旅馆，心想爱斯美若达告诉他要去暴风岛要搭往塔加玛的船，那就在沙伊利思这个城到处走走自吧！发现在这个城中有些店铺，并卖着各式各样的道具物品，可是身上没什么钱，所以想一想还是先找到去塔加玛的方法吧！

希罗尼一路向城安的右方走去看到了港口，在港口边问了一下船长有没有去塔加玛的船？船长回答他：“最近海盗太常出没，长下令前往塔加玛的船禁止出航，十分抱歉！”心想，既然是长下令的命令，那就到长家找长谈谈。

来到安长官邸，见到长察拉力，谈了半天，长并没有意要让船开，但在谈话的过程中提到了路斯这个人。心想路斯这个人才有办法开船罗？！

于是在城中寻找路斯这个人，终于在长住宅下的酒吧内找到了路斯。他问希罗尼为什么要去塔加玛？于是希罗尼就直接说出了他的意图：“事实上我是为了要去暴风岛找阿修罗宝剑，所以要去塔加玛。”路斯听完后，就告诉他到码头见了！

来到码头，看见路斯和船长在一起，船长告诉希罗尼说路斯已帮他安排好了，不用旅费。于是他告别了路斯，来到了塔加玛。

△塔加玛港番迪来建王国的贸易港

坐船来到了塔加玛港，走到港口的左边，便会有守卫告诉希罗尼说没有许可证是不能经过的。因为希罗尼现在的任务是要到暴风岛去，所以就在各商店（INN）内找寻些重要讯息，最后再走回到台边港口处，发现船边只剩二名船员，于是希罗尼向前和船员谈话。

跟船员说话，船员们会问 5 个问题，其实不管答对答错，反正船员们消遣够了，就会让希罗尼上船（问题答案：B、A、C、B、D），终于登上了前往暴风岛的船。



△伊吴莲番迪来建

在前往暴风岛的中途，船突然碰到了龙卷风，结果是海底怪物克位肯将船给弄沉了！

在希罗尼睁开眼睛时，发现是趴在沙滩上，迷糊中看见有人走了过来…当他再次睁开眼睛时，已经是在床上休息了。经过一天的休息，身体也恢复得差不多了，看见一位陌生的人，并告诉他这里是暴风岛，而她的名字是伊吴莲番迪来建。希罗尼向她说明是为了阿修罗宝剑而来时，她告诉希罗尼：“阿修罗剑可不是人类拥有的！”之后便离开了。

希罗尼心想：伊吴莲番迪来建也是创世战争中的主角啊！

于是来到伊吴莲前面再和她谈话，她告诉希罗尼：“我不会将阿修罗剑的事告诉你的，因为那不是人类可以拥有的。”希罗尼只好在房子内到处逛逛，在左上方看到了黑太子的画，走到右下角椅子前思考了一下，又回到右上看了看另一幅画。希罗尼心中突然悟出了一些事情：“我终于了解了！”于是他就往门口走，要离开时，伊吴莲叫住希罗尼问他要去哪里？

希罗尼告诉她：“阿修罗剑所在的地方就是黑太子死亡的地方，也就是巨大的魔瘴机所在的地点－暴风岛的顶端！”

接着就不管伊吴莲的阻止而走出了大门。

△魔剑－阿修罗

当希罗尼来到了魔剑阿修罗所处的位置时，伊吴莲也赶到了。"阿修罗剑是无法用人的加量控制的！"她说。接着希罗尼在告诉她："这是我的意念，也是黑暗神狄慕斯的意念！"后，就不管她的劝阻而向前拔剑了！

结果只觉得眼前一黑，接着就昏倒了…

当希罗尼再睁开眼时，又再度躺回床上，这时伊吴莲问希罗尼到底是谁，于是希罗尼告诉了她，他叫希罗尼班史顿。伊吴莲看了看希罗尼说："果然你的体内真的流着狄慕斯的血。"并告诉希罗尼拔不起剑的原因是因为阿修罗剑并不认定他是主人，所以才拔不起来。在一阵谈话完毕后，伊吴莲又告诉希罗尼说："我教你剑术的五义，算是为了还你上代祖父班史顿大人的人情吧！"

◆暴风岛◆

出场主角：希罗尼班史顿（修练剑士）

一年后的番迪来建希罗尼在向伊吴莲学习了一年多的番迪来建的剑术和王国的剑法，以及很多的魔法和技术后。某天，希罗尼来到门外见伊吴莲时，她给了希罗尼一把短剑和10点的经验值，并教导其"第一章：剑的种类和战斗的概念"。

接着她要希罗尼到岛上修练并且说："如果累的时候，可以回到房中休息，补充消失掉的生命力及法力。"于是希罗尼出了门，并在路上找些怪物来进行修练。

走到"暴风岛森林与海边"地点，认为可以回去再向伊吴莲请教了。顺着原路回到了伊吴莲家中，这时学习"第二章：魔法"。

希罗尼告诉她以前狄慕斯曾教过他一些黑暗魔法，于是伊吴莲就教他冰系魔法，并告诉他："魔法三原素～火焰、冰寒、电击；冰克火、火克电、电克冰，相克系列用对魔法将可得到双倍攻击效果，如果用的是相同系列，就可能是帮别人恢复体力！要切记！"不一会儿，希罗尼又学会了冰系法术和得到10点经验。

接着又在"暴风岛森林与海边"取后讯息；回去后又习得"第三章：细剑和中剑"，并得到一把突击剑和30点经验值；接着在到达"暴风岛森林与海边"另一个地方后，又在回来学习"第四章：初级防御"，得到40点的经验值；"暴风岛森林与海边"新场所到达后回来再学得"第五章：中级防御"，取后葛拉笛斯之剑和50点经验值；"暴风岛森林与海边"最后地点处为"第六章：战术和装备交换"和50点经验值。

此时伊吴莲告诉希罗尼，可以到更远的暴风岛山洞内修练，于是希罗尼依照她的意思进入山洞中，在"暴风岛山洞"地图f处又取得讯息，于是赶紧回去请伊吴莲教我"后章：必杀技"，并给了希罗尼一把她以前所使用过的古代魔剑和100点经验值（ps这把剑现在的威力虽然普通，但在以后会有位老人能将之改造成魔剑，到时候威力和价值会比现在大好几倍哦！）。接着伊吴莲说："我已经没有什么可以教你的了。"并告诫希罗尼要小心，靠自己的实力将阿修罗剑取到手。希罗尼再次告别了伊吴莲，出门后将全岛逛了一遍，在岛上找到了一些宝箱，并在岛的右下方处见到了位卖物品的囚犯，补充了一下需要的东西后，就往暴风岛顶上山洞前进了！进入山洞后，先将里面的宝箱中的物品拿一拿，顺着路终于来到了暴风岛的顶端，面对着上次无法拔取的阿修罗剑，希罗尼心想："我努力了那幺久，一定非将你得到手不可！"

于是他大步向前拔剑，突然出现了一个巨大的怪物！原来这就是阿修罗剑的原形。希罗尼拿出在岛上修练的成果，才好不容易将它打败，并得到了力量戒指和阿修罗魔剑。



△暴风港南边码头

取得阿修罗剑之后，希罗尼和伊吴莲来到了码头边，此时伊吴莲告诉希罗尼："当你的XP值到最高时，才能召回魔剑并使用它，不过要注意，可使用时间很短暂，而且以你现在的能力，还不能使用黑太子的阿修罗破天剑法。"

这件是他用过的披风，你把它穿上吧！"拿到披风并谢过伊吴莲后，希罗尼登上船离开了暴风岛……到番迪来建的联络船上告别伊吴莲在海上航行了一阵子，突然船长跑来说海盗已经攻上船了！

希罗尼立剧沿着船的甲板上前进，看见海盗的首领狮头站在甲皮上。希罗尼说他并不想打架，共要载他到沙伊利思这个地方就好。

但狮头却说："只要你能打赢我，我就载你去；并且一辈子做你的仆人！"

于是希罗尼只好拿出看家本领，将海盗们及狮头打败了，并得到双刃剑、火焰戒指及铜币，海盗首领狮头也遵守一开始的承诺，加入了希罗尼的队伍中。（在船上宝箱可取得双刃剑、骑士剑、短剑、玻璃剑、布拉克之剑、护身符、铜币与短枪）

△沙伊利思城

船在海上航行一阵子后终于来到了沙伊利思城，狮头告别了海盗部下们和希罗尼一起往旧帝国出发！

◆仇恨◆

出场主角：希罗尼班史顿（流浪剑士）、狮头（海盗船长）

帝国境内卡罗卡斯终于到了帝国境内，咦！前面怎幺有人在打斗？希罗尼两人向前一看，有位女子被人围攻，于是就和狮头一同帮她解围，将敌人打败后，得到葛拉笛斯之剑、鳞甲及7.0mm霹雳弹。结果那位女子告诉我们她叫迦娜，并在说声谢谢后就急忙离开了！算了！接着两人就到附近的卡罗卡斯村庄投宿休息一下了。

△卡罗卡斯村庄

旅馆：INN，80G，可找到突击剑。

武器店：可先买布拉克之剑，它是防御剑，最主要的较不容易断，对游戏初期较方便。

斗技场：终身会员票2000，是个练经验的地方。

希罗尼和狮头来到村庄后，在村庄内的商店四处逛逛，

补充一下所需要的道具和武器。逛着逛着突然听见有士兵在叫喊："领主的车，快让开！"希罗尼原本想叫狮头跟去，但跟在马车后面太慢了，于是他们等到第二天来到火刑场，见到一位希罗尼死也不会忘记的人－罗宾！

原来他就是这儿的领主。听他说要将哲彼尔番勘的载比于处以极刑，希罗尼由于相当恨罗宾，所以觉得只要是罗宾做的事就一定是错的，所以与狮头二人就准备大闹刑场，结果才一动手，刚才被他们救过的那名女子迦娜也出现了，于是三人联手起来与士兵展开大战。

战斗结束后，混乱中被罗宾逃跑了！于是希罗尼又和迦娜联手从秘密信道往他的宅邸进攻！

△罗宾宅邸地下迷宫

迦娜带着大伙儿从秘密信道，进入了罗宾的地下迷宫，众人小心地前进来到了宅邸一楼，但并没有发现到罗宾的影子，于是往二楼前进，在左上方处发现了罗宾。咦！不对！

希罗尼向前看了看说道："他不是罗宾！虽然后像，但我可以确定他不是，如果是真的罗宾，就算化成灰我也认得！"在一阵谈话后，假的罗宾坦白地告诉希罗尼他叫罗笨。希罗尼想既然他不是罗宾，就放过他吧！

告别了迦娜，希罗尼和狮头离开了罗宾的宅郏◆同伴◆出场主角：希罗尼班史顿（流浪剑士）、狮头（海盗船长）、迦娜密罗比琪（哲彼尔番勘第四部队长）、莎伦哈斯特（怪侠）※卡罗卡斯森林希罗尼和狮头二人来到了卡罗卡斯森林，发觉后面有人跟踪！



于是希罗尼把她给叫了出来，原来是迦娜。在和她谈话的过程中，忽然看见有一对夫妇带着儿女被人追杀，一家四口都被富瑞得利军用枪击中，众人看了实在火大，于是联手将追兵消灭了！迦娜看了看这家人突然说："小孩们还有呼吸！"

但因为现在没有人会使用医疗法术，无法帮忙。迦娜想了想说："在山后的甫利图利亚村落有个叫作爱斯美若达的女医生，被人称做圣女，应该可以救治他们。"因为到甫利图利亚的路途遥远，所以先上北到卡罗卡斯村庄，补充一下路上所需要的物品后再向目地出发，走了一大段路之后，终于来到了甫利图利亚村庄。

△甫利图利亚地方

进入村庄后在村子的西方找到了爱斯美若达的家，进门后爱斯美若达赶紧将小孩抱入医治，过了一会她出来说："没什大碍了，明天中午前会清醒，但还不完全。"她见到希罗尼时惊讶的说："你是希罗尼吗?以前我们见过面的。"希罗尼想了想，说道："对了！以前在沙漠昏倒时，救过我的就是你。"

之后就先告别了爱斯美若达回去休息。第二天上午一行人再度来到爱斯美若达的家，里面的人急忙跑出来说："拉蒙男爵带着士兵，诬指爱斯美若达是利用恶魔力量来治疗病人的魔女，而强行抓走了她！"并告诉众人，拉蒙曾向爱斯美若达求爱几次都被她所拒绝，可能是心怀怨恨。于是希罗尼等人赶快前往拉蒙男爵家救援。

△拉蒙男爵宅邸



一行人来到了拉蒙男爵的宅邸，直接从宅邸门口处进入，却发现宅内右方的门被锁住了，所以向左方前进。

但来到通往楼上的地方也无法上楼，只好从最左下角处进入，结果碰到了一名守门员叫莎伦哈斯特（PS 如果玩家们把他身上的物品全部卸下来，在他下一次要帮忙打敌人时会没有装备哦！）迦娜说："他就是让领主常吃大亏的小偷！"并告诉他来这里是为了救出被拉蒙囚禁的爱斯美若达。于是莎伦帮忙开了往刑囚室的门，并加入了队伍中（PS 进入后会碰到一只蝙蝠、二只尸的红合，它们的经验值和金钱非常的高，是初期练功最好的地方！EXP: 900 ELD: 1200）大伙来到了因禁爱斯美若达的地方，打败看守的人后，莎伦就悄悄的离开了，而迦娜也说和部队长有重要的约会，于是希罗尼和狮头带着爱斯美若达离开了此地。

△卡罗卡斯森林附近

再度来到了卡罗卡斯森林附近，见到迦娜和哲彼尔番勘的部队人员正在开会。后来大伙讨论说要如何救出迦娜被捉的部下们并想请希罗尼帮助，于是克勒杰比开始说明卡罗卡斯的作战攻击。

◆复仇◆

出场主角：希罗尼班史顿（流浪剑士）、狮头（海盗船长）、迦娜密罗尼比琪（哲彼尔番勘第四部队长）、瑞因特爱斯美若达（医生）、莎伦哈斯特（怪侠）、

卡罗卡斯森林乡村内攻击作战到达了卡罗卡斯乡村后，在身旁有哲彼尔番勘的补给供可提供物品买卖（注：东西卖的很便宜哦！可以的话花多一点的钱买万能钥匙和恢复药等等。（否则以后就没机会了）。

在补足身上所久缺的东西后，到卡罗卡斯乡村的西方和哲彼尔番勘的士兵京话，他们告诉希罗尼要从北边角落的秘密信道潜入宅邸，于是一行人走到村庄的上方，从上次入下水道处，将盖子打开潜入宅邸走到了目标处。狮头同伴们在这先救出俘虏，希罗尼一个人则先告别同伴离开了。

△罗宾宅邸

希罗尼离开同伴们后赶忙来到了梅迪西战斗的地方，当他到达现场时，罗宾对利罗斯说："小心，他不是一般人。"利罗斯惊讶的说："发出狄慕斯和黑太子气氛的你到底是什么人？难道是狄慕斯你这家伙想透过意志和我对抗吗？那就试试看吧！"果然这大怪物利罗斯是创世战争存活下来的人，非常厉害！

幸好有怪侠莎伦哈斯特的帮忙才打败它。希罗尼问道："莎伦哈斯特，你说你是黑影的后代，那为什么会使用番迪来

建的剑法呢?”莎伦哈斯特笑了笑说:“彼此隐瞒了很多的身世,下次有机会再谈吧。”于是他又和上次一样离开了!接着狮头赶来说还无法完全控制宅邸,爱斯美若达正帮忙治愈伤患,迦娜则出去支持其它部队。希罗尼则决定进入宅内找罗和他做个了断。

在向第二队的补给兵补充物品完后进入宅邸内部和罗宾战斗!

战败的罗宾对希罗尼说:“我们是同父异母的兄弟,最后能死在哥哥的手上没有什么遗憾…要小心蔡斯尔,他是当时陷害你的原凶,伊利葛利欧也都是他的人手…”(PS得到机关枪)希罗尼来到宅邸门前时,同伴们已经集合好了。

此时克勒杰比对希罗尼说:“你现在是教会的敌人,他们会把你当成和我们一样是叛军,和我一起行动吧!”

于是希罗尼正式的加入哲彼尔番勘组织。克勒杰比接着向大家说:蔡斯尔伯尔嘉在尼可西亚开始行动了!它是凯西尔南边的一个小都,那是我们未接触的地方,大家要去看看。

◆旅途◆

出场主角:希罗尼,班史顿(流浪剑士)、狮头(海盗船长)、迦娜密罗尼比琪(哲彼尔番勘第四部队长)、瑞因特爱斯美若达(医生)、克丽丝(流浪者)

△哲彼尔番勘秘密基地&甫利图利亚地方

离开了会议室后,来到军营内逛逛;听人说在酒吧的右边,曾看到有人从墙壁走进去!于是一行人来到酒吧处向右边一直走去,结果来到了另外一个地方,发现里面的敌人都满强的,实在不是很好打,想想算了!反正以后还是有机会来的。

(注:如果玩家们要进入的话也可以,不过目前角色没有人可以使用古代长矛,由玩家们自行决定罗!)

离开了军营后,希罗尼说道:“尼可西亚位于凯西尔城的南边,我们先去凯西尔城吧!”

(注:在第一个告示牌 <北:天龙山脉、东南:甫利图利亚地方> 的左上方石壁处,只要碰触一下就可以拿到一把布拉克之剑)



从甫利图利亚地方走到卡罗卡斯森林再向南走,最后终于来到了凯西尔城。

△凯西尔城&克西亚村庄

一行人来到了凯西尔城,在城镇的许多地方发现了很多的物品,向城镇左方走去,来到了以前的家。从右方的话可以到达教堂但无法进入,于是便离开了凯西尔城。在凯西尔森林的东方右手边找到了尼克西亚村庄,进入后向右方走去离开村庄,来到了尼克西亚教会附近,再顺着路来到教会门口便可以进入教会。

(注:在旅馆二楼的最后一个房间需要配戴古代魔剑,身上并不可配戴贤者卷轴才可进入房间,拿了房间里的宝相出来后,会有一个老人挡在大门口要你回答问题,正确是2:安德烈。另外中央广场士兵会说明赚钱的方法:跑这都安三圈有黄币奖2个,跑10圈就给你钻石,如果放弃需重头来。)

尼克西亚教会内进入教会后在右边处,突然有人说:“不要动!”并看到一个人拿着手枪指着众人。一阵对话后,爱斯美若达看到有受伤的病患,于是向前走去医治受伤的人,恰巧在人群中有人认出爱斯美若达而化解了这张气氛。此时爱斯美若达说她要先留在这里照顾病患。而刚刚那位拿着手枪的人说她叫做克丽丝,她有通往教会西边建筑的钥匙。

于是爱斯美若达先离开队伍留下照顾病患,克丽丝则加入队伍后一起向左方走去,突然在一个地方发现了帝国的魔瘴机!不知为何原因它突然启动了起来,经过一番苦战后终于打败了魔瘴机,得到3500 EXP/4400 ELD以及阿斯特拉长枪。

(注:在要打魔瘴机时,如果可以的话买把巴斯塔剑来用,因为它有时能够挡住魔瘴机的攻击,否则一般的剑一下子就断了!),打败魔瘴机后克丽丝要求加入哲彼尔番勘,于是带着克丽丝先回基地找军师商量。)

△哲彼尔番勘作战会议室

回到了会议室后,克勒杰比向大家说:“最近收到爱思德朵丽的传令,她是利甫比的女领主,而彼得罗斯特不久前一直在扩充军队,并用军队来压迫境内的小领主。这事情我调查过确定不是陷阱,且爱思德朵丽领主跟凯西尔的教会并不怎幺亲近,其它的事情等大伙到利甫勒比再说吧!”

◆任务◆

出场主角:希罗尼班史顿(灰色披风骑士)、狮头(海盗船长)、克丽丝(流浪者)、瑞因特爱斯美若达(医生)

△利甫勒比村庄

走了一阵子终于来到了利甫勒比村,看到一个老爷爷在卖有趣的镜子,这镜子不能用钱买到,只送给被镜子所选择的人。

在村庄内也发现到许多奇特的故事,有#1圣器的故事:北边村庄广场上的女人听到了三段故事情节,并告诉众人之后的部份要到罗安才可以听到。

在利甫勒比路上那座大桥的故事:原来那座桥是一位少女的牺牲而建造成的,分别听完讯息后便可拿到杰皮裤子。

到酒店找老板谈完话后,再到北边村庄左方民房内,有一位仁兄会给一个铜币要人帮他买酒来,于是众人带着铜币来到了酒吧内用铜币买了酒,回到原地方,那位仁兄就会给巴巴力安。

在旅馆内听到有人谈论斗技场的事情,接着到北方村庄部份发现有一间门原本打不开的民房,现在可以进入了。

进入后在房内发现一封信和斗技场的钥匙,于是再走回到利甫勒比的斗技场用钥匙开了门进入,发现了一处洞窟。在洞窟内逛了半天结果都好象在同一地点,看了看路标上面写着:‘路在你的脚下’众人往回走走看,终于离开了那个循环地点。在洞窟内取得了爆雷天降。

△爱思德朵丽的宅邸

离开了斗技场就发现无法再进入,于是向上走来到了领主的宅邸,见到领主爱思德朵丽,和她一起用餐。吃过饭后,

希罗尼问女领主到底有什么困难？爱思德朵丽说："大家都知道利甫勒比是帝国生活第二好的地方，先前的领主和居民开辟山地建设道路，但在一年前这村的东边有条通往开获斯的道路，那是条对村子很重要的道路，却被人占为己有，要收通行费，而且我们派去交涉的人都没有再回来了。

我们的力量不够所以要请你们帮忙！代价是以后可以自由的使用我的宅邸，还有约定保密哲彼尔番勘干部的身份，再加上每年 100 万。现在请先收下 50 万吧。"



在离开了利甫比村庄，往右方走来到安塔那那利甫乡村，进入村子内在村子内的酒吧处碰到一对男女正为着外遇的事情而吵架着并要求布罗尼仲裁：A 可以，爱又不是束缚（得到银子）；B 不行，那是背叛（得到骑士枪）。

△安塔那那利甫宅邸

从村子的右上方离开来到了漫地高阿山西部，在第一个转角处向上走去终于到了领主宅邸处。

进入宅邸后发现在右手方的门并无法开启，于是往右方寻找，在一处碰到了一个开关，将开关开启并往回走便可进入了一开始无法进入的门处。

最后在一个走道上发现到领主，于是希罗尼问他："你是这的领主吗？"他回答："看来利甫勒比岭国的佣兵，没错！我是这的领主。"

打败领主后可得到 460 EXP/1620 ELD 及龙牙、力量之杖，在右边的门内发现到了被扣的利甫勒比居民，于是带着居民离开了此地。

◆敌对◆

出场主角：希罗尼，班史顿（灰色披风骑士）、狮头（海盗船长）、克丽丝（流浪者）、迦娜密罗尼比琪（哲彼尔番勘第四部队长）

△凯西尔富瑞得利宅邸

梅尔西迪斯问道："有没有女儿的消息？都离家三个月了。"

富瑞得利笑着回答说："这次旅行对她是很好的经验，再加上我也管不住她。"梅尔西迪斯生气的说："你说什么啊！克丽丝才 15 岁，又是个女孩子，你快把她找回来！"富瑞得利说："好啦！这次女儿离家出走我是可以理解的，要把她嫁给一个完全不认识的人，说真的是岳父太过份了点！另外岳父有提到在尼可西亚的教会被哲彼尔番勘给破坏了，但依我看这次的反叛是岳父威胁百姓而引起的，不过也该让哲彼尔番勘尝一下苦头，顺便在路上打听一下克丽丝的消息。"

△哲彼尔番勘作战会议室

克勒杰比说："上次在利甫勒比作战成功，使得哲彼尔番勘有了强大的后援者。但听说富瑞得利的罗安军似乎开始行动了。这次的作战目标是救出被富瑞得利扣留的我军俘虏，地点分别是甫利图利亚、绵皮斯及普鲁图。作战开始吧！"

由于这次要到三个不同的地点且距离都很远，于是决定要单独前往。首先先进入上次没有逛完的基地秘密处，在里面找到了古代长矛，再顺着原路离开！接着离开了军营，在哲彼尔番勘军营外的一处发现到了一个洞窟，在洞窟中见到一位海盗奇得。在他的身上可以买到一些物品（PS 总共只有三次买东西的机会哦！），买到需要的物品后，直接离开洞窟来到了外面。接着到甫利图利亚地方的北方又发现火鸟城堡，在里面的某处找到火鸟的化石，并取得可以召唤火鸟的火鸟蛋。再顺着原路离开了火鸟城堡，赶往第一处的地点甫利图利亚村庄。

△甫利图利亚村庄

一行人来到了甫利图利亚村庄，先回爱斯美若达的医院看看，并补充所需要的物品，接着直接杀入拉蒙男爵的宅邸！

因为第一次来此救爱斯美若达时无法将宅邸逛完，于是带领着众人将一楼和二楼走遍。

（注：第一次拿过的箱子，这次还可以拿，并且会出现不同的东西哦！）

当回到一的右手边门口处，发现上次锁着的门这次可以进去了，在里面的一个走道上发现了男领主，他特别雇用了特吕族的士兵，战斗后得到 2000 EXP/1600 ELD 以及天使眼泪。

打败男领主后，克丽丝问道："哲彼尔番勒的俘虏被关在那儿？"男领主主说在地下监狱处。于是希罗尼命令男领主："给你一个小时释放俘虏，并离开这里。"

△绵皮斯村庄

在进入绵皮斯村庄内逛逛并补给一下物品后，直接由下方离开村子，再走一小段路就可以见到绵皮斯领主的宅邸，进入在宅邸的尾端处见到了男领主，打胜后一样获得 2000 EXP/1600 ELD 及天使眼泪，同样可命令领主释放俘虏后离开这里。接下来到宅邸外，顺着原路便可回到了凯西尔森林，接着再由森林处依序来到了凯西尔森林的罗安地方。经过罗安地方途中发现罗安洞窟，在洞窟内找到天龙枪、流星剑，还有一个卖钻石的商店（PS 在罗安洞窟买钻石 20000 之后，可以拿到罗安卖 26000 或利浦勒比卖 30000 等等，看自己需不需要钱）。探险完后沿着原路离开了洞窟继续赶路到了罗安森林，在罗安森林处找到了反军乡村，进入乡村内补给一下所需物品。



◆陷阱◆

出场主角：希罗尼班史顿（灰色披风骑士）、狮头（海盗船长）、克丽丝（流浪者）、迦娜密罗尼比琪（哲彼尔番勘第四部队长）

△罗安城圣器的故事

城中央广场处及西边城处有二段故事，听完共五段的圣器故事后会拿到秃鹰眼。离开村子后又走了一段路来到了罗

安城，在城的上方为富瑞得利的宅邸但无法进入，所以离开了罗安城继续走来到了魔剑森林。到达魔剑森林时，在丛林中发现了传说中的卡斯之剑。

战斗后得到 2675 EXP/2760 ELD/8.5 mm 破甲弹、钢铁弹及灭杀地狱剑，取得剑后可直接传送到魔剑森林的外围处，直接到达普鲁图乡村。

此时哲彼尔番勘的射手也到了，他说："克勒杰比要我们到罗安山顶上会合，到底是什么事不清楚，可能跟富瑞得利将军在罗安山附近有关联。"

赶到了山顶处时希罗尼向前问道："克勒杰比，为什么要大家到这里聚会呢?"

克勒杰比惊讶的回道："不是你约的吗?"突然间有大炮攻击众人，克勒杰比叫道："这是富瑞得利的大炮部队！大家赶快离开吧!"

△凯西尔大教堂主教办公室

射手向富瑞得利通报，在哲彼尔番勘逃亡人员中有看到一位长的很像克丽丝的人。

富瑞得利说道："克丽丝在哲彼尔番勘吗？好！这次目标已达成，准备撤退吧!"

这次作战结果传到主教办公室，蔡斯尔说："富瑞得利就那样撤退了吗?"

玛其亚贝利说道："是的，原本是可以除掉哲彼尔番勘的情况下，他却撤退了。"

蔡斯尔说："只不过是一个佣兵队长，不懂我给我的好处，不能信任那家伙!"

玛其亚贝利问道："是不是上次您要将克丽丝嫁给彼德罗斯特的事，他很反对有关?"

蔡斯尔说道："女儿只不过是政治手段，不会利用自己资源可以说是帝国的失败者。近来有乔世宾的消息吗?"

玛其亚贝利回答说："摩杰二世已被乔世宾陷害的样子，且阻碍势力大部份已经让黑暗杀手处理掉了，对了！如果让彼得罗斯特的军队来，不危险吗?"

蔡斯尔说："好好利用这次机会，就可利抓到彼德罗斯特。"

玛其亚贝利最后问蔡斯尔何时才可以统一帝国，并找回帝国的光荣与和平?

蔡斯尔回答："不远了，不管他人认不认定我们的所做所为，但以后的历史会评论的。"

△哲彼尔番勘作战会议室

克勒杰比向众人说起玛其亚贝利前往彼德罗斯特的事情。

此时迦娜插嘴说道："他和军师克勒杰比被称为帝国的二位圣者。"

克勒杰比接着说："这次他直接去彼得罗斯特的事不能不注意。"

于是希罗尼说："我去查查看有什么事情。"迦娜此时说她也要去。

克勒杰比说："不行，我另外有事要拜托你，不久前我得到一张藏宝图，这应该是过去佣兵集团留下的，如果找到可解决哲彼尔番勘资金和装备的问题，这项任务同时也需要借助狮头的帮忙。"于是克勒杰比将寻宝藏的任务指派海迪西、伊莎贝、迦娜、狮头四人去调查，另外请力德哈特来帮忙希罗尼。交代完后大伙开始分别行动。



◆行动◆

出场主角：希罗尼，班史顿(灰色披风骑士)、狮头(海盗船长)、克丽丝(流浪者)、力德哈特(哲彼尔番勘第三部队长)、罗伯特获梅迪西(哲彼尔番勘第一部队长)、迦娜密罗尼比琪(哲彼尔番勘第四部队长)

△漫地高阿山西部和迦娜

部队一起行动来到了卡罗卡斯森林，接着走过了利甫勒比地方、安塔那那利甫地方、安塔那那利甫乡村，最后来到了漫地高阿山西部。

在这个区域找到了一个封印洞窟，在洞中发现到一处充满寒气的地方，见到了传说中的召唤兽并取得独角兽角，并且在另一处见到了老人帕兹，他将古代魔剑打造成了魔剑。接着就走出了封印洞窟继续追踪玛其亚贝利。

终于在前方的不远处见到了玛其亚贝利和伟他丽娜，伟他丽娜对他说："别担心这里，国王在等着，快走吧!"在众人快步来到现场后，伟他丽娜告诉西罗尼她是伟他丽娜，彼德罗斯特的帕奇拉队长，要通过这的话先打败我这位彼德罗斯特最好的剑士吧！打败伟他丽娜后，没想到她竟骑着飞龙逃走了！得到 2100 EXP/3500 ELD/8.5 mm 破甲弹和笛多卡剑。

△凯西尔城安&凯西尔森林

来到凯西尔城补充需要的物品后，再离开城在凯西尔森林1找到了火龙洞进入，依顺序：北－东南－南－东北－北－北－西北－北－东北后便可见到宝藏处，但记得先向上走取后到龙的纹章再进入藏宝处。梅迪西看了说："这是…"狮头插嘴说："了不起，这些宝藏以后十年军费都不用担心了!"

在打胜敌方后得到 250 EXP/1050 ELD/7.8 mm 破甲弹。

△彼德罗斯特宫殿会客室

在彼德罗斯特的会客室找到了玛其亚贝利，此时他说："看来已经无路可退，我不过是个学者无力对抗，随便你们吧!"

力德于是向前要杀了他但被希罗尼叫祝在离开前希罗尼向玛其亚贝利说："我只有今天饶过你，代替我告诉蔡斯尔，我会来取他的性命!"

罗安的物价很高，但为了对付今后的敌人仍是有必要购买贵价武器的，读者以自记衡量。但有一种叫'猎枪'的武器要在这里才有的卖，而且对之后的作战大有帮助。和人们说话可听完'阿苑'和'烈'的故事，听完可得秃鹰眼。往北走。不一会便到达普鲁图。进入宅邸后，找到领主，打败他手下的佣兵后便和大伙会合，谁知竟然中了富瑞得力的陷阱，这时只

要向着东南方逃走便可以了。

为了阻止蔡尔斯主教的阴谋，希罗泥一行这次要去东北远方的彼得罗斯特。

这次迦娜有任务在身不能同行，便主动要求送行。

一送行便已到达利甫勒比的边境。几经辛苦的到达了‘彼’附近的漫地阿山，会遇到玛其亚贝利。打败佧他丽娜，画面一转见到伊莎贝打青蛙，玩家又要马不停蹄控制另一队人找宝物了。

在凯西尔替梅迪西合和伊贝莎装好装备后，便走往罗安的路，向火龙洞出发。

进入火龙洞之后，依‘北－东南－南－东北－北－北－西北－北－东北’方式前进，就可以找得宝藏。另一边厢摩杰二世宠妃乔世宾与蔡尔斯有秘密交往，促使彼得罗斯特出兵，同时希罗尼见到了玛其亚贝利但又放走她，引起力德哈特不满。

由于主教引外兵攻打自己帝国的行为太猖狂，富瑞得利竟同‘哲彼尔’一同作战。多准备一些万能钥匙。旅途中的敌人不强，但有一种火龙易伤兵器，宜以远距用冰．雷电魔法攻之，以配有猎枪的克丽丝做盾牌，避免正面交锋。

这一带地形相似，容易迷失，请紧记走来的位置，走错了立即回头。

向西经过一座桥之后，路变的易走了，向北到达因贝鲁，在楼梯的左方作战。

战前应换上防御力最强的巴斯塔剑，并在战斗中先消灭长枪手。

战后克丽丝会脱队，所以战前可先将她的装备卸下。换上迦娜后，大家可在士兵处廉价购买武器，猎枪在这里只要2000便可买到了。

向东北走，中途会进入迷宫阵，通过法是在附图的语句出现后，走东北方新开的路，然后选东方的路，带兜回原处后再选东方的路，几次循环后便可以离开。在哨岗的战争不难打，但要尽快用魔法打死大只佬，因为他是兵器毁灭者。然后主角要向北绕道回到补给的桥上作战。

萤幕内的宝箱有强劲武器，请先拿走它们。如欲补给，也请速速行事，因为士兵在离开画面再回来后便会消失。

中途经过的洞窟只要向上走直至右下方出来便可，并无分叉路。

出动后向南走一会便到目的地，再到达桥中间之前必须存档。



之后要连打两次世纪之战，非常艰巨。第一场是群体战，敌人极强，尤其是佧他丽娜，所以一定要先打倒她，第二抢是主角与富瑞得利的个人战，富有25000的hp…，战前先让主角装备两把HP比较高的剑，并在使用栏之内放人‘女神祝福’。

人神混战的‘创世战争’后，蔡尔斯利用人们失去信仰的机会创新宗教，最终当上了帝国的大主教，并利用权力企图武力统一帝国，但受到最大家族‘史班顿’的反对，便利用‘禁书事件’监禁希罗尼，其父兼老师率家兵救之，兵败被杀，而当时超刀的便是富瑞得利。



两场世纪之战后大家并无喘息机会，因在下山的途中会遇到极强的忍者，一定要装备上巴斯塔剑，每行几步便SAVE一次，战争开始后便不要逃（因为成功率＝0），多用异次元或阑空间魔法，凭运气可以打败他们，或把XP补满，一开始便…路程不短，向东南行，最后一格向西北行吧。

‘即使失去所有，我也一定要去’选择去见梅尔西迪斯。

来到罗安，会发生浪漫的‘合欢与君醉梦乡’的事件，然后率领三女主角救希罗尼。可多用火焰暴风及天雷魔法。

走出宅邸范围后向左方的出口奔去，快到楼梯时把狮头的装备卸下（因为她将英勇殉职），侥幸逃到上方的出口时会有救兵。

先装备好莎伦的装备，再加一些增防御的道具，把三人排成直线（莎．迦．爱），壮一壮胆再向北走。到了第二版临向右边离开时请先卸下莎伦的防具。

在公报私仇及丽人帮腔之下，希罗尼准备独自找蔡尔斯单挑，另三人随行。和罗安一样，所有的店铺都关门大吉，唯有速速向东行。

进入教堂之后，找到伊斯葛利欧，战后还来不及SAVE就立即要打独眼怪了，他的弱点是眼睛，必须在前方才可以攻击到，其余两人用单人魔法攻击，至于补给就全由爱来负责啦。

在沙漠中走路的方向感很杂乱，向北走会向西面出来，所以不要乱窜，一直向东走，遇上商人之后在依东－南－东的方向前进吧。

沙漠商人的东西较便宜可以大量入货，向南的一格切勿太早向南行，到了画面中部再向南行吧。否则会从西方出来喔。离开沙漠向东行可到洞窟，洞中没有宝箱，依‘北－东北－东北－西北－西北－北－东北－北－北－东北－东南－东南’的次序，经过两个传送点就会到达水中都市。装备好莎伦的武器及布好队形，便可以向下走找蔡尔斯啦。第一层先走下路，然后不上楼梯，向北行便可，第二层先走上路，再走中路，最后向左行。第三层向右上行，然后选最右的路。

第四层向右上行，再选右下第一条路后便直向右走。第五层没有分支，你会遇到三只青蛙，第一只会骗走你一万元，上面两只是卖道具和武器的，可以用尽所有的钱，兴奋剂很重要喔。到第六层要连打3场敌人，第一场敌人的弱点在右侧，第二场在右方，第三场则是左右侧。

打胜之后便会经历一场生离死别，便控制克丽丝去讨罚蔡尔斯了。



机种:DC	厂商:VICTOR
类型:RPG	媒体:GD-ROM

DC上很少有不错的日式RPG，这次大家终于赶上了一个！呵呵……从系统和情节上看，游戏还是有一定的属于自己的创意，拥有DC的朋友可千万不要错过呀！

传说在数百年之前星球上曾经出现了一种唤作“艾卜利丝”的魔物，这些魔物不断扩张自己的土地，从而危害到人类的正常生活。于是人类为了保护自己的土地便建造了多座拥有魔法力量的“塔”，这些“塔”每座都会有一名实力强大的“塔主”所看守，而这些守塔者被人们视为守护人类的英雄！正是因为有这些英雄的存在，到现时为止，从表面上看世界都非常和平。

多年后人类在东方国境内打算再兴建三座新的“塔”，世界上有能力的人知道这一消息后便希望自己能够成为三座塔其中之一的塔主，此时四处亦出现为了成为塔主而进行修行的人，而当中三人就是本游戏的主角。

如前文所说，游戏的最终目的就是要成为“一塔之主”，成为众人敬佩的“英雄”。游戏中有三位角色，玩家可以在当中选择出一位来进行游戏，每个角色都有属于自己的游戏故事，当然有时有些地方是不同角色出现的话，便会有不同的故事情节发生，但本游戏的系统最特别的地点不是这个，而是玩者可以随时随地转换使用角色，这样玩家在游戏中便因可随时转换角色而时常出现新的惊喜。

在冒险时角色可以放出最多四个锥形的记录点，这东西可以让玩家直接飞到记录点的地方，这样除可节省时间外还可避开不必要的战斗。但要紧记一点记录点是不能分别在不同地图上放下，这种“懒惰”行为系统是不容许的。

御使是游戏中的一种生物，是游戏战斗的援助系统，它能在战斗中给与玩者援助，像同伴般与玩者角色一起战斗，而游戏中御使共分为三大系，玩者可根据控制角色的能力而选择相对能力的御使。例如若角色是埋身战，最好便是选择善于魔法攻击的御使，这样便会平衡角色只能作短程攻击的弊端；每名角色最多可拥有两名御使，而御使的能力提升是由玩者亲自决定。

游戏的战斗系统有两种，一是“STOP MODE”、另一种是“RUSH MODE”，两者不同之处就是“STOP MODE”是由玩者亲手操作战斗选择，“RUSH MODE”是自动战斗模式，选择后任何战斗玩者只须观看而不用决定，不过在“RUSH MODE”时玩者亦可随时按掣决定战斗方式。

游戏的攻击看上去有点似《FF》的系统，因为两者同样是以ATB作攻击先后的次序，只要谁最快储满便能先作出攻击，而魔法攻击方面则与《FF》不同，游戏的魔法攻击不

是只要储满一行便可使出，因为游戏系统是若要使用魔法攻击角色便要储存多一次才可使出，而游戏有不同强度的魔法攻击，越强力的魔法便要储存多次才可使用，当然对于这一点不论是御使或是玩者手上的角色也是一样。

在游戏中御使是不会因战斗而提升等级，它们的能力提升是全由玩者决定，而要提升它们的能力首先便须要有一种叫做“美亚晶片”，这是替御使提升能力的必需品，这些晶片在每次战斗后都会拥得，不过这时所得的晶片都是未被晶化及加工，必须先将其晶化和加工才可用作提升能力用。进行晶化的地方就是自己的家，在家中选择研究便会去到一处专门进行晶片工作及道具制成工作的地方，首先就是将得来的晶片进行晶化，晶片的比例是一比一，即一粒晶片晶化晶片一粒；经过晶化后便要进行加工，在加工时晶片的制造量是一比十，每十粒晶片只会制造出一粒，而且晶片加工时是须要选择加工颜色，晶片加工时可选择的颜色有七种，不同的颜色能增加御使不同的能力；加工完成后便可进行能力提升，之前说过不同颜色的晶片会增加不同的能力，大家请先看下面：

红色晶片　增加攻击力
橙色晶片　增加防御力
黄色晶片　增加魔法力
绿色晶片　增加魔法防卫力
青色晶片　增加速度
蓝色晶片　增加武器使用能力
紫色晶片　增加使用魔法能力

玩家可根据上表的晶片图来增加御使能力，当将晶片加在御使身上时便会看到御使的等级有所提升，加入晶片数量越多御使的能力会越高。

上面说过御使共分为三大系，不同类别的御使都有不同的攻击方式，玩家要小心选择。

直接攻击系

善于埋身战斗，力量是众御使中最大的一类，适合一些使用魔法攻击的角色。

魔法系

精于魔法攻击，成长后懂得多种强力魔法，适合近身战斗型的角色。

远程攻击系

手上持有的武器都是些远距离用武器，如箭、标枪等，能在后方给与支援工作。

故事开始时首先分别介绍三位主角。接着画面映出JANIS正与她的母亲争吵的画面，因为JANIS十分希望自己能成为“塔”的塔主、保护世界和平，将“艾卜利丝”打倒，JANIS为了打算参加训练，但母亲却以危险为理由而加以拒绝，可是JANIS最后仍然不理劝告而离开了家。至于LANAN和ANEMEA两人，则同样以成为“塔”的塔主为目标而正在不断的练习。

训练官亚莉达与沙罗向LANAN、ANEMEA讲述有关训练内容，原来参加训练的人数必须以三人为一队。就在这时，参加者JANIS求见。在讲解了一切训练的要点后，三人便开始接受艰辛的训练。

亚莉达给主角的第一个课题，就是收集1000粒美亚晶片为通过条件，时间则不设限制。正当主角踏入斯露拿森时，遇上斯达姆队的少女嘉达妮拿，可是她却留下一些魔物不拜托主角们解决。

亚莉达向主角说明收集美亚晶片的主要作用，是确保御使于战斗中有效地行动，因为战斗时若不召唤御使来协助攻击的话，单凭主角的能力是难以应付魔物的。至于今次课题同样不设时间限制，以收集3000粒美亚晶片、并加工成结晶为目的。

亚莉达谈及到有效对付魔物，便需要御使们的协助，而御使除了拥有基本的职业外，还可以替它们提升能力及转职。接着亚莉达叫三人与她的御使进行比试，让主角们一睹御使最强的实力。至于最基本御使转职的方法，是将100粒红色晶片与50粒橙色晶片合成而出，再投入御使身上便可完成这次课题。

今次的课题是要求主角分别前往亚斯鲁高地及斯露拿森两地，取得一块名为“认定奖牌”的东西。主角于亚斯鲁高地行动途中，再次遇上嘉达妮拿，借着这个机会，主角与她追讨之前在森林中发生的事情，而双方在对峙期间便大打出手……

若主角以短时间完成认定奖牌的课题，亚莉达便会给主角们二十天的自由时间，并且交给一张图书馆许可证，可前往王国的图书馆阅读书籍。第二天，亚莉达托付一位名叫GURAHDA的家伙来讲解“装核”是装备御使的特殊美亚而合成的相关资料。然而以JANIS身份进入斯露拿森林时，会看见斯达姆队的巴莉索古和丽利亚正在击退魔物的特别剧情。

看过击退魔物第三天，亚莉达带主角来到富商顾利西都家的后花园，得知其家中不幸被魔物入侵，二人分头行动，可是到合流时却没有任何发现。就在这时，魔物突然分别从不同方向出现，二人于是各自迎击魔物。战胜后敌人遗留一个称作为“核心”的魔物心脏，可以当作魔法使来召唤新的御使之用。

亚莉达向主角们讲述今次训练的课题，之后就前往拉基亚卡之森的深处取得毕业奖牌。拉基亚卡之森的地形比较阴深和复杂，幸好魔物并不是很强，不过进入森林深处前却有首脑“艾卜利丝”把守着，击倒它便可安全取得毕业奖牌。

以JANIS身份进入拉基亚卡之森时，遇见高露正为寻找马斯，当二人交谈时再次发生口角，而高露更认为JANIS是无理取闹，二人因此再次大打出手。然而当JANIS战胜时，却突然受到雷电魔法的袭击。原来马斯误以为听到魔

物的声音，情急之下出手过重了……

第二天清早，顾利西都前来主角家里，原来他为了出外工作，希望 JANIS 能护送他前往亚尔鲁姆国。第二天，JANIS 准时与顾利西都乘坐马车出国。途中顾利西都希望 JANIS 的训练顺利通过，使高露打消成为一塔之主的意愿，不需每天冒着生命危险与魔物进行战斗。

第二位训练官加纳法与各队员初次见面还不久，便立即邀请每队的其中一人，与他的御使进行实力测试。可是实战结果的四队中，只有高露一队不合格，因此加纳法就决定给她们严厉的特训，其余队伍则提供十天的自由时间。

自由时间中，主角前往亚斯鲁高地，探望高露一队特训的情况，可是进入后发觉这处地形并不如想像中的简单，而且当中通过一条石桥时，石桥突然崩溃，使主角跌落一处不知明的地方……

今次的课题，是前往利马古杜森林中的一座沙罗之塔。与沙罗查询有关任务，并且从他手上取得"塔之耳环"。当主角向沙罗询问有关详细的魔物、塔和利马古杜森情报时，得知塔顶的一个秘密，那里存放着一粒称为"密核"的巨大美亚晶片，是法伊马索王国的最高技术，万一失职给魔物入侵这些塔，塔主便会受到严重的处分。

下一个课题，就是在四十五天内将 1000 只魔物击倒。主角听到时，不其然感到非常惊讶，因为这任务事实上真有难度，单凭一人之力是绝对难以达成的，幸好加纳法随后解释清楚该数目实际上是三人合计成果的要求，不过各人的数量仍需要自行申报。

一天，罗斯到主角家里询问高露有没有前来，原来他正为一张今朝高露在房间留下的字条而担忧，并希望得到主角们的协助、寻找高露回来。第二天，主角们匆忙来到 GURAHDA 邸，才知道高露在斯露拿森击退魔物时，遇上了强劲的魔物而受伤。

休息数天，加纳法带领主角们到守人之广场的六支墓碑，于塔主的先人面前，让主角们显示自己的真正实力。当经过三次艰苦的战斗，主角们总算能获得胜利，加纳法看见她们的实力都感到十分满意，也表示他的课题已全部完结并公布主角们正式合格。

第三位训练官密苏施叫主角们到她的房间，为了让主角们能够增加作战能力，所以她决定要求主角们收集 100000 粒美亚晶片为今次的试题，不过今次取得的晶片均要全数交给她，来作王都兴建新塔的用途。

第二天，摩古进来主角的家，将一张由亚尔鲁姆国的卡斯法所寄出的信纸交给 ANEMEA，希望她能够抽空前往与他会面。可是卡斯法邀请 ANEMEA 前来的主要目的，原来只是想介绍他的儿子拿查索，结果 ANEMEA 很快便已经可以离开。

今次密苏施所提出的课题是笔试测验，而问题的内容全部都是与游戏故事有关。若果其中一位测验失败的话，便需要进行惩罚，密苏施将开动机关将其掉落地底中与魔物战斗，必须注意的是一旦三人均同时失败时是会 GAME OVER 的。

密苏施正为沙罗之塔的破坏事件而出外调查。而在事件发生后的第一天晚上，法伊马索国突然发生强烈的地震，令熟睡中的 JANIS 亦惊醒过来。

顾利西都希望她的女儿高露能够放弃成为塔主的训练，于是请求摩古想出一个办法。主角们得知顾利西都先生正在西马亚台地上受到魔物袭击后，便立刻前往 GURAHDA 邸告诉高露，可是高露对这件事情并不担忧，但经过主角的游说，最后总算能成功说服高露，而她们也安全救助顾利西都，高露在事件结束后向爸爸……

这次的课题很简单，只要前往迪度亚之废墟中拾取一个"铃"便算训练合格。主角成功取得"铃"向亚莉达报到后，课题便告结束。

摩古与 ANEMEA 到守人广场的墓地时，加纳法同时出现，他说感应到亚尔鲁姆国将会发生叛乱，要求 ANEMEA 前往亚尔鲁姆国打听一下。可是当 ANEMEA 到达后，亚尔鲁姆国与伊马索国双方已经发动战争，卡斯法因挟持 ANEMEA 作为人质并带往监牢中，幸好得到他的儿子救助，而卡斯法则被自己的儿子拿查索从后偷袭而丧命，叛乱事件亦因此告一段落。

第四位训练官莎莉姆要求主角体验一下塔主生活，于是叫她到沙拿斯塔中担任七天的塔主。然而当来到训练最后的一天，主角突然听到塔中传来一阵巨响。当主角赶到东之森时，发现二只魔物正围着一颗红色水晶，而且眼前更出现一位名叫"亚鲁古．斯鲁"的魔族领主，主角虽然成功将他的手下击败。

主角收服亚鲁古的二名手下后，便与莎莉姆一起回到王都报告这件事情。在王都内，国王竟奇怪地表示认为主角们今次实在是不幸中之大幸，因为主角们对付魔法使的经验很浅薄，这次面对如此危险的情况下仍然能够生还，国为为此亦感到十分高兴。此外，国王更提及到主角们刚巧遇上的魔物有别于以往的一般货色，它们是一种懂得说话、运用道具，更拥有人类智慧的高品种魔物。因此人类才会发明装核和密核等最新技术，装备御到身上来加强能力。

法伊马索国以魔法使闻名，他们除了能发放出威力强大的魔法外，还能够操控御使的行动、对付时常危害人类生命的魔物，可是现今的魔物经已再次进化了，因此国王提醒主角们应付新品种的魔物时要额外小心。接着国王命令摩古将这些情报告诉给所有"塔"的塔主，加纳法则负责告知国民，而这次会议到此亦告一段落。

第二天，主角们收到王宫所寄来的信件，叫她们明天到王宫商量下一个课题。第二天，主角准时来到莎莉姆的房间中，她叫主角们转移到摩古的房间，原来这次的课题是由摩古亲自发出的。

摩古向主角们讲述了有关下一个课题的内容，表示魔法使是守护法伊马索国的最大恩人，可惜魔法使的能力不断提升，魔物的能力也相对地不断加强，接着便将两颗法伊马索国中，拥有最高能力御使的真核交给主角们，不过这颗真核也可以在 GURAHDA 邸里购买。摩古要求主角们在三十天的限定时间内，努力加强这名御使的能力，然后与莎莉姆进行比试。就在这时，密苏施来到求见摩古，她向各人说出得知一座名叫亚马里之塔受到破坏，但现在仍未肯定是否魔物的所作所为，于是摩古便立即离开并展开详细调查。

四天后，主角们于家中得知摩古因迎战接近法伊马索国的强大魔物时受了重伤。摩古的孙女 ANEMEA 带着担忧的心情，去探望了他的状况。医生表示他的伤势并没有大碍，不过需要一个宁静的地方来休养一段时间，ANEMEA 在这情况下，便决定暂时离开。第二天清早，主角们在家中吃早餐时，密苏施来到向大家说出一件开心的事，原来摩古已经清醒过来。主角们吃过早餐后，由于 ANEMEA 仍有工作要去做，因此 JANIS 便先前往摩古的房间探访他。JANIS 看见摩古渐渐恢复精神的样子后，便安心地与他交谈了一会儿，JANIS 表示想知道以六支塔柱守护着法伊马索国达三十年的魔法使是谁，可是摩古已经记不起了。

摩古向 ANEMEA 表示自己既然有着“钢之摩古”的外号，当然是不会那么轻易死去，加上还未看到 ANEMEA 的婚礼，更不能就这样白白离开……

镜头一转，来到伊马索国东面的沙里之塔附近，画面映出一位名叫亚鲁卡沙鲁的男子，他与另一位保护亚鲁古的女子迪亚多拿因不满对方的行动正发生口角……同一时间，国王从加纳法口中得知沙里塔亦受到破坏，而塔主沙里也战死……下毒手的人正是亚鲁卡沙鲁。

第二天，莎莉姆连络 ANEMEA，叫主角明天来到王宫报到。到了当日，于莎莉姆的房间中，她向主角说出这次的课题，那就是要前往利马古杜森林中设置盾核。由于之前发生过沙罗之塔受到魔物破坏的事件，以致森林里摆放的盾核遭受损毁，因此希望得到主角们的帮助，将这些盾核回复原来面貌，而今次课题的时间则不设限制。

现在利马古杜森所摆放的盾核位置，已经与以往完全不同，各盾核主要分布于十一个区域，数量方面为二十一个。假若来到森林左方空地的广场时，会遇上一头体力及等级同样不高的魔物，败击它后可获得一颗光核，可用来召唤新御使。

当主角完成设置盾核任务的回程途中，国王收到最情报，得知另一座哥巴之塔遭破坏，塔主哥巴与六名魔法使一同战死，并且得知亚鲁卡沙鲁正联同大量魔物接近炎王之丘，稍后便会迫近至王都。正当大家相讨选出一位实力最优秀的人来阻止他继续行动之际，斯利吾求见，并向国王提出这件事就拜托本人身上，只要运用自己优越的奥义，就能轻易将它们一一败击，于是国王便接纳他的申请。

主角回到王都中，向莎莉姆报告有关完成放置盾核的课题后，她要求主角于这期间暂时继续看守这些盾核，若果发现盾核受到破坏，便要进行更换。就是这样，主角唯有再次回到利马古杜森中。当主角调查盾核时，遇上魔族另一名手下美查露，她十分喜欢主角可爱的样子，很想尝试与这位魔法使进行较量，并叫主角选择是否和她游玩。若玩者选择与她游玩的话，便会进行战斗，而这一战即使不幸被她击败也不会导致 GAME OVER。美查露主要以普通攻击为主，每次能将己方同伴扣掉 HP200－300，注意主角使用“白兵战”攻击时，有可能受到她的反击技，而受到较大的伤害。然而就算是否成功击败她，最后她还是会逃掉的。

主角完成连续三天看守盾核的工作后，终于收到王宫所寄来的信件，要求主角们前往王都中集合。下一个课题是摩古之前已经提及过的，那就是与莎莉姆进行对决，但主角必需最低限度能召唤一位御使方可进行。主角作好准备后，便可前来摩古的房间报告，而这个也是整个训练的最后课题。摩古再次向主角询问是否作好准备后，便带领主角到守人之圣域的墓碑前进行决斗。今次的战斗需要应付莎莉姆及两位御使，御使的体力并不高，只有 500 左右，相信命令己方御使的攻击便可将它们一击致死。至于莎莉姆的体力则大约有 4000 左右，只要多点使用普通攻击，不一会便可轻易战胜。

主角们休息了两天后，早上时分 LANAN 从外间听到王都中的高层正在商讨有关成为新塔主的人选，并且得知亚尔鲁姆国王再次受到魔物的袭击，而该国新任的领主拿查索则下落不明。第二天，主角于街上看见惊慌失措的莎莉姆返回王都中……

主角进入密苏施的房间，询问亚尔鲁姆国和下一个训练有关的资料中，才肯定亚尔鲁姆国再次受到魔物袭击一事，而加纳法已被派遣前往调查。正当主角离开这儿时摩古来到，要求密苏施到宫殿中，原来是拿查索来了这里。拿查索讲解了有关亚尔鲁姆国的事情后，突然召唤出两头魔物，令各人吓了一跳，原来拿查索前来的真正目的，是与魔族领主联手合作来消灭法伊马索王都。接着主角们在家中听到强烈的魔法声音后，高露匆忙来到，表示大量魔物正在入侵法伊马索王都，而加纳法则命令各队员紧急召集。可是当主角来到加纳法的房间时却找不到他，就在这时，一名魔法使突然走进来，战斗便随即展开。

战斗结束后，主角继续在王宫内四处打探情报，途中遇上不少敌方的魔法使及魔物。好不容易进入王宫的宫殿时，主角看见摩古和密苏施为了保护国王而留在这儿，于是向摩古询问有关事件的真相，得知这事件是拿查索的叛乱所引起，而加纳法现在正率领军队，于城外与魔物交战

中，但是亚莉达和莎莉姆则下落不明……

正当主角打算协助加纳法离开王都前，遇上原本属塔主训练队伍之沙索，他依照拿查索的命令，召唤几位御使与主角进行对决。今次的对手达四名之多，其中三位是御使，虽然只有HP500左右，但攻击力非常高，有能力令主角一击即死。

镜头一转，映出加纳法、高露与二位主角，正在王宫门前商讨作战计划，高露一队负责击退街上的魔物，一位主角需负责寻找另一个方法进入王宫以了解现时的状况、并且与国王保持联络，另一位主角则寻找有可能与拿查索同谋的莎莉姆。加纳法分配各人的任务后，作战行动便正式开始。主角进入莎莉姆塔中，可是进入内部的门却坏掉而不能进入，正当主角打算离开这儿时，看到一头魔物从隐藏通道走进出来，接着战斗便随即展开。收服它后，主角便进入这条隐藏通道展开调查，进入一条长长的通道中，远远看见亚莉达与一名魔物正在进行交谈，当她察觉自己被主角发现后，便命令魔物来阻止主角前进，到主角战胜时，她已逃去无纵。主角从隐藏通道来到王都内的后院，再从这里回到宫殿中，看到莎莉姆与国王交谈，这时主角立即上前指出亚莉达是魔物的同谋，原来亚莉达早已被美查露吃掉，接着主角便与她进行生死决斗。今次的战斗，只需要对付美查露一人，她的体力大约6000左右，而在战斗时她主要会集中攻击我方的御使，因此需特别留意御使的体力，多点使用单体魔法来应战会比较有利……击败后她留下了一颗光核，光核更变成了美查露的躯体，这个意识体向主角们谈了一会之后，便从这个世界上消失了……

另一方面，另一名主角于街上看见莎莉姆的踪影，于是乎便决定从后追踪、并来到守人之圣域，究竟莎莉姆来这儿有什么目的呢？主角在调查中发现圣域的地下通道开启了，相信是莎莉姆进入了这儿，进入通道的深处，途中看见不少魔物被盾核封印着，原来这处地方正是魔物的牢狱；来到深处，看到面色有点不好的莎莉姆，正在开启另一条通往拿查索家之牢狱的隐藏通道，主角继续从后追踪她，当来到地下室时，看到拿查索与莎莉姆进行交谈，可惜这时却被拿查索发现，主角唯有与莎莉姆进行战斗。

事件结束后，三位主角平安无事回到王都中报告，国王向主角们谈及王都的危机虽然暂时算是告一段落，但由于拿查索和亚鲁古二人仍然在生，所以危机随时会再次发生，因此希望主角们能担任这次的最后任务，前往位于乌鲁克峡谷深处的亚鲁古．查露之城中，彻底地消灭他们。主角们为了法伊马索国及全人类的安全，便答应接下这次作战任务，而密苏施也会一起行动，倘若主角们成功完成任务，国王便会正式认定主角们成为新一任“塔”的塔主。

密苏施与主角们经过乌鲁克峡谷，沿途消灭前来迎击的魔法使后，终于抵达鲁古．查露之城的入口。正当大家寻找进入方法之际，JANIS无意间踏上一个机关，将她带往城内，于是乎LANAN、ANEMEA和密苏施，唯有各自踏上另一个机关，希望尽快能够与JANIS汇合。

当LANAN踏上“空中回廊”时，亚鲁古的手下克沙鲁古突然出现，并召唤两名魔法使阻止主角继续前进。这时LANAN听到魔法声音，两名魔法使随即被击倒，原来是密苏施前来相助，她向LANAN表示自己会死守在这里，要LANAN先前进，LANAN只好继续前进。当到达“命之广场”时，看见四周放置了不少魔物的母胎，接着另一位手下利哥伊索出现，他向LANAN讲解这地方是由他亲自负责繁殖魔物的圣地，原来利哥伊索虽是与魔物一起长大，却同时拥有人类的智慧，可惜力量强劲的背后，寿命亦会相对地缩短。

其实当大地还未诞生时，魔物早已存在，远古时代，伟大的魔族领主亚鲁古·查露诞生，然后他便与利哥伊索合力建立这座城堡，以及取得培育魔物的新力量，这就是人类所称的“智慧”……然而两人的决战仍是不能避免，他两位御使的体力多达4000，不过其攻击力并不高，而利哥伊索的体力则大约有5000－6000左右，不过攻击力则同样不算高，主要使用单体雷电魔法，唯一要注意他那种能令己方单体行动停止的技能。主角战胜它来到城的高层后，LANAN的行动便算暂时完成。

接着玩者便轮到控制ANEMEA，在没有什么特别剧情发生的情况下，她成功地与LANAN会合，至于JANIS则在经过“空中回廊”时，看见仍在对峙中的密苏施与利哥伊索。利哥伊索打算与密苏施作最后一次决胜负时，JANIS及时来到替密苏施作为战斗。战胜后，密苏施向JANIS的帮忙道谢，接着JANIS便可继续行动。三位主角平安无事会合后打算调查通往城顶的方法，这时拿查索利用升降机来到，并召唤多名魔法使与主角们进行对决。今次的战斗主角们需要各自应付一部份的魔法使，不过他们的等级一律都很低，相信以主角们现在的实力，只需要轻轻一击便可消灭它们。至于JANIS则需要对付首脑拿查索，他的防御能力比较高，而体力则有大约6000－7000左右。

JANIS成功将拿查索消灭后，三位主角作最后决战之前，密苏施将两颗提高“白兵战”攻击系的“苍王”和提高魔法系的“朱王”交给主角们，作为补充御使的能力。主角们整理一切作战准备后，便向最后之战进发，来到城顶前，出现二名魔法使开启大门来迎接主角，当进入亚鲁古身处的房间，主角们终于看见他的真面目，主角们报上自己的名字后，立刻与进行最终决斗。魔王的体力多达40000－50000，攻击力亦是游戏中最强，他主要使出威力最强的范围冰系攻击魔法，能削减己方HP500以上，因此玩者应尽量避免使用埋身攻击战，多点使用魔法来对付才较为有效，而他还会定时自动回复HP400。

经过努力，终于成功将亚鲁古击败，四周的气氛亦变得十分宁静，主角们也终于可以放下心头大石，代表着战斗已经正式完结，三位主角带着兴奋的心情，迎接日后担任塔主的新挑战……

E·T



刚开始接触游戏的时候只是觉得它有意思、好玩，经常玩的也只有液晶型的(GAME&WATCH)，而让我真正领略到游戏的魅力还是第一次玩FC的时候，那时我的一个朋友搞到一台附加磁碟机的FC，他有差不多100张FC的磁碟，真是让我看花了眼，不过当时最不明白的就是FC的磁碟格式为什么那么古怪！第一个在FC上玩的当然是玛莉啦！所以当时对动作游戏相当感兴趣，像成龙、风云少林寺、绿色兵团等都是很喜欢玩的，后来我和那个朋友把他那些游戏都看了一遍（有一大半游戏不知道是什么名子），慢慢地开始喜欢上了解谜游戏，像迷宫寺院、迷宫组曲，好让我琢磨了一阵呢！就这样我对游戏才真实地开始感兴趣，后来自己也买了一台FC，也认识了不少玩游戏的朋友。北京的老玩友一定还记得西单百花市场2楼吧，当时大家在一起换卡，交流玩游戏的心得，真是让人难忘啊！当时认识的那些朋友，现在几乎都联系不到了。真想他们呀！

FC时代就这样过去了，接触到MD和SFC的时候我的游戏视野一下开阔了许多，没想到游戏竟然可以做得如此精美，玩MD和SFC时经常去的地方就是新街口J老板那！在那还碰到了以前在百花时认识的朋友，我玩游戏的热情和水平也在不断地提高。总觉得从玩FC到SFC的这段时光是最快乐的，后来一个偶然的机会加入到编辑的行列中，也是得益于经常在一起讨论游戏心得的几个朋友，在编辑部一晃就是4年，有时会感叹时间怎么过得这么快呀！

如果要我总结到现在为止最喜欢的游戏，我还真不知怎么说(挠头)，……(想了想)那就这样吧！以下……

最喜欢的RPG：
浪漫沙加系列(自由的情节象风一样)

最喜欢的SLG：
机器人大战系列(谁让咱是机器动画的FANS呢)

最喜欢的格斗游戏：
街霸、恶魔战士(没说的，就是喜欢)

最喜欢的射击游戏：
MD的影之战机(出色的设定)

最喜欢的AVG：
无(不喜欢玩，没别的意思！)

超级机器人大战α外传

机种：PS 厂商：BANPRESTO 类型：S. RPG 发售日：3月29日

进化的游戏系统——真实的游戏画面

离本作的发售还有一个月了，没想到又公布了新的机体和角色，另外游戏的系统也比前作强化了，新精神指令和个人状态的追加和更新，使得本游戏又有了不少卖点．前作中所呈现的战斗画面已经是让人叹为观止了，不过本作中由于追加了新武器，所以战斗画面就……(千万不要将战斗画面关掉哦)！可以说更为忠实原作，机器人动画的fans们，做好准备吧．．．．!!!!!



限定版包含的精品一举公开

与前作同样，本次的<外传>也会发售限定版，里面又比前作更为豪华的奉送，最为珍贵的是由著名画家绘制的小型海报！太令人感动了，谁送给我一套呀(众人：做梦去吧你)．



机体(作品名)	作家名
真・ゲッターロボ("真・ゲッターロボ")	石川贤
YF－19/バトロイド("超时空要塞マクロス")	板野一郎
ダンクーガ("超兽机神ダンクーガ")	大张正己
コン・バトラ－V("超电磁ロボコン・バトラ－V")	开田裕治
ザブングル("战斗メカ ザブングル")	さとうけいいち
ブライガー("银河旋风ブライガー")	佐野浩敏
ライディーン("勇者ライディーン")	宫武一贵







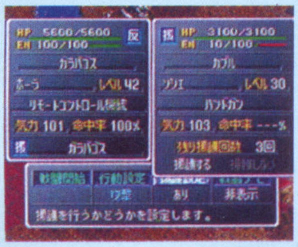






新情报1 新系统介绍

基本系统与前作相同，但还是作了一些改良，加入了仲间援护，这是ws版<超级机器人大战compact2>中出现的设定，有了它就会使游戏中的战斗更富于变化，战略性也会提高很多．

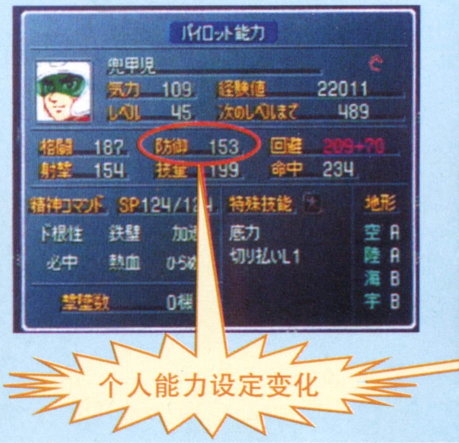


新的特殊能力——指挥

拥有指挥能力的角色可以使一定范围内的己方人物提高命中率和回避率，这跟<火焰之纹章 多拉基亚776>中指挥度的设定有些相似．玩者只要能够活用这样的角色就可以使己方战力大幅度上升．



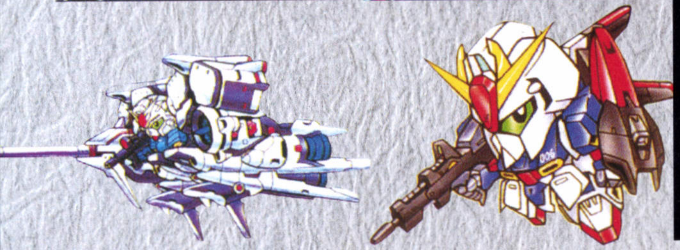
个人能力设定的变化!



新情报② 众所期盼的新武器登场

在 <外传> 中增加了几种新武器，现在已经公布的是 gp－03 的零距离光线炮和 z 高达的变形突击，这两种新武器的发动画面十分接近原作，只要是看过这两部动画原作的 fans 们应该是再熟悉不过了，这两种新武器虽然威力很大，但 EN 的消耗也会很高，不到关键时刻最好不要轻易使用．





新情报③ 战 斗 画 面 power up

"超级机器人大战"系列最能让人痴迷的就是每次战斗画面的强化，就算是没有看过原作动画的玩者也会为游戏中的画面所感动．<外传> 中的战斗画面与前作相比又有了不小的进步，更为接近真实，只要你是它的 fans 就不会不满足的．





在 <外传> 中将个人能力中的反应变化为防御，这个数值高的角色所驾驶的机器人的防御力也会较高．然而在以前的系列中与命中率和回避率有很深关系的"反应"却被取消了，不知道会不会对这游戏有所影响．



新增加的精神指令

本作中又增加了新的精神指令"祝福"，这是在 <超级机器人大战 compact2> 中出现过的，它的作用是使被指定的己方角色获得"幸运"的效果，这样就可以在战斗中获得更多的资金了，那么机体的改造也不会那么困难了．

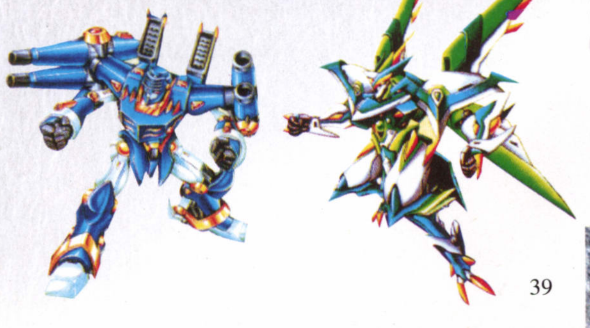


▲消耗 SP 为 60 的新精神指令－祝福

新情报④ 期待中的机体又出现了

在本作中除了 4 个魔装机神外还会有另外两个魔装机登场，它们是大地系的迪亚波罗和风系的加奥姆，它们的机体能力比 4 个魔装机神要低，不过在游戏初期可能会相当活跃．好好利用吧！















机种: PS2　　厂商: IDEAFACTORY
类型: ACT　　发售日; 2001 年 4 月

爽快的新世纪3D动作游戏



玩者要从特殊治安部队"sleeping sheep"的成员中选择一人，去惩治暴徒，消灭怪物，还要把隐藏在都市中的恶势力完全瓦解。你要利用你的拳头和必要的武器不断地战斗。而敌人也会按自己的判断来对你进行攻击，格斗，机枪乱射等多彩的攻击方式会给玩者完成任务造成很大障碍。而作为特工的你就要在这种极恶的条件下去完成看上去不可能完成的任务，能否胜利归来就要看你了！在关与关之间还会不时地插入精彩的动画，以衬托故事的连贯性。







本名: 记录被抹消
性别: 女　年龄: 不到 20 岁
code name: gun hearts

10 年前被送进特种部队中接受训练，经过 7 年地狱般的特训后被派遣到战场上并获得了很高的评价，之后她就以高级特工的身份成为了"sleeping sheep"的成员，游戏中是玩者可以选择使用的女主人公。



现在是新世纪
也是世界最为危机的时刻



从样子上看是位很豪快的大叔，他到底是敌人还是朋友呢？或许还会是"sleeping sheep"部队的队长？



穿着重型铠甲的怪力男，在游戏的中盘出现，属于中 boss 级角色，他的破坏力相当惊人，是个难对付的家伙。



对游击战十分得意，是个武艺高强的人，本身有许多的谜，他与主角之间似乎有不为人知的关系，他会是我们的敌人吗？

在新世纪的开始世界上的经济大国逐渐地瓦解，原来都市中井然的秩序现在已经荡然无存，街头到处充斥着暴力，细菌兵器的散布使许多无辜的人失去了生命。在这种极端混乱的状态下，一些国家的首脑们训练了一支特殊治安部队，这个组织的名字就是主人公所属的"sleeping sheep"。





当你被无数的敌人包围时！可以信赖的只有你自己

坚强的肉体就是主人公最强的武器，利用你的各种格斗技巧将袭击你的敌人打败，只有自己的身体才是最可信赖的。在攻击时最好令击飞的敌人落入敌群中，这样就能对成群的敌人进行有效地打击。另外，不同的主人公所持有的特技也是不一样的，这一点请玩者注意。















用全身之力使出的必杀拳

在对敌时玩者最好吸引对手使其成为密集队形，这样主角将全身之力聚集在拳头上，这样就会吹飞首当其冲的那个家伙，之后周围的3，4个敌人就会受到波及，这是一气将众多敌人击到的最好方法。



本名：记录被抹消
性别：男　年龄：不到20岁
code　name: gun hearts

12年前被送进特种部队中接受训练，7年的训练结束后突然失踪了，2年以后在战场上再次发现了他的身影。

回到特种部队后继续接受训练，最终也成为了"sleeping sheep"的成员，游戏中是玩者可以选择使用的男主人公。

利用不同的武器将敌人打败

在战斗中武器也是绝对要使用的，当不同数量的敌人出现时，玩者就要选用威力高或是范围广的武器进行攻击，也有狙击用的远程武器登场，利用得当的话是相当有利的。登场的敌人也会持有武器，一定要抢夺过来。

1 重火器

可以进行连射，每一发的威力都很高。但使用后的硬直时间较长，容易受到敌人的攻击。

2 来福枪

破坏力很大，不能进行连射，使用后的硬直时间较短，对地有很大威胁的武器，要好好利用。

3 轻机枪

有很高的连射能力，单发的威力很低，但装弹量很大，可以进行广范围攻击，当地人多数出现时便是它发挥真正价值的时候。杂兵级角色在它面前只有挨打的份儿。



4 手榴弹

具有广范围攻击和高杀伤力的特性，当敌人一密集阵形出现时，对准某一点投掷就可以将其一网打尽，不过在使用时一定要看准时机。



5 拳　铳

玩者在游戏中经常要使用的武器，使用后没有硬直时间，不能连射且破坏力低。但是可以远距离攻击是这武器最大特点。

stage 构成

全部stage共有6个，有被电脑支配的都市，也有海底的水中都市。玩者要按指令将特定的人物救出就可以过关，在这个混乱的世界中作为救世主的你是没有时间休息的！



序章	"眠れる羊达"	狂つた新世纪
第二章	"觉醒の羊达"	电脑ビル崩坏
第三章	"忧郁な羊达"	大统领救出作战
第四章	"微笑む羊达"	本处地发现
第五章	"怒れる羊达"	水中都市潜入
终章	"羊达の安眠"	核の炎

心跳回忆 2 对战方块



机种: ps　厂商: konami
类型: puz　发售日: 3 月 15 日

这回还是恋爱争夺战吗?



心跳回忆系列的对战方块类游戏终于可以用 2 代的角色了, 还记得前作中是要求玩者选一名 mm 打败所有的对手 (情敌?), 这样在传说的树下就可以有情人终成眷属了……呵呵．不过在成功之前, 还要接受隐藏角色——杀人之考拉 (馆林见晴) 的挑战．那么 2 代中的白雪真帆或九段下舞佳会不会成为管林第二, 就让我们拭目以待吧!!!

与游戏融合在一起的女主角们!

游戏中每个角色的画像都经过重新绘制, 随着故事的进行, 女主角们在不同的对战状况下会对应不同的表情, 喜怒哀乐的描绘让人觉得人物和游戏融为了一体．不但如此, 对战中充实的剧情演出 (体现出的) 正是心跳世界中的精华．







◀▲每个角色在对战时都会做出各种各样的动作以表示她们的喜怒哀乐, 另外, 在对战中还会不断地插入故事情节。

游 戏 规 则——将三个相同颜色的球连在一起

游戏中所有落下的球都是两个一组, 当 3 个以上相同颜色的球连在一起时就可以消去, 消去的同时还可以使旁边的小球变大, 这样就可以实现连锁了．如果玩者有目的的摆放那么多段连锁会让对手即刻败阵．

与游戏同时发售的 CD

本作品使用的新 DEMO 曲依然是由给光配音的野田顺子演唱, CD 的名称是 FOR YOUSELF, 发售日是 2 月 21 日, 价格是 1300 日元．之中将会收录包括 OPENING, ENDING 在内的许多曲目, 心跳的 FANS 们, 是不是该有所行动啊……(呵呵…别管我要).

驾驶物语

机种: PS　厂商: HUDSON
类型: AVG 发售日: 2001 年春

努力去取得驾驶执照吧!

这是发生在一个孤岛教习所里的爱和感动的故事．游戏以 AVG 的形式进行, 玩者要争取以最好的成绩成为最优秀的驾驶员, 这样才能获得教官的赏识, 也才有机会获得驾驶执照．

在教习所里的生活是十分真实的, 每天几乎都会发生事件, 而且还有机会和美人教官发生恋爱事件, 你的行动能否给你的教习生活带上玫瑰的色彩呢? 这就要看玩者的手段了．



AVG 的场合是要在教习所里发生事件, 学习成绩的好坏会令教官对你产生不同的评价, 这样就使故事发生变化, 得到的评价值也会发生变化．如评价值下降, 那么教官对你的态度也会变化, 说不定会出现对你不利的事件呢!





驾驶的场合是让主角去学习驾驶的技巧, 教官把驾驶的方法一个一个地传授给你, 然后会出一学科测试题让你解答, 如果不能回答这些提问就不能获得驾驶执照, 因此平时要注意教官所传授的每个驾驶技巧, 不然你肯定毕不了业．

这样的地方也不要放过哦！！

BGM

这里的音乐都是我们大家在什么地方听过的曲子。收录的 BGM 中除了有许多好听的歌曲, 还有以动画为首、包括艺术乐曲在内的很多种类的作品等待着大家。

BGM 同步系统

活用 BGM 就是这个"BGM 同步系统"系统。这就是把从开始到通关的时间长短用 BGM 的长短来表示。因为都是大家熟悉的曲子, 因此可以享受到一边听音乐一边驾驶的乐趣。



岛上有很多不同的赛道

教习路段是这个岛的全体, 由森林, 山道, 海边和洞窟等构成, 不同的路段驾驶的难度也会随之变化, 如果想要完成全部路段没有过硬的技术是办不到的, 还是多多勤加练习吧．



ADVANCE TIMES

GAME BOY ADVANCE



爆热躲避球战士

机种：GBA 厂商：ATLUS
类型：SPT 发售日：2001 年春

只要是玩过 FC 游戏《热血高校》的玩家应该对此游戏的玩法很熟悉，本游戏是要玩者将球射出将场上的全部对手击倒才能算获胜，相反如果己方选手不断受伤害使体力到 0 时就会输掉比赛，在场上还会出现必杀技发动时的特殊事件，与同伴的友情，与对手的对决都会在球场上再现。



游戏模式共有三种

1. 冠军战

与全国的各个强豪进行淘汰赛的模式，玩者要不断地战胜对手，目的是夺取全国冠军。比赛中会有许多个性丰富的角色登场。如果你能保持全胜的话说不定会有隐藏球队出来向你挑战呢!

2. sports 战

选择自己喜欢的球队进行对战的模式，跟电脑进行技术和实力的对决。

3. 通信对战模式

通过对战线与好友进行对战，是否可以不断地培养角色个人能力现在还没有公布。



◀不拿球的选手也会在场上跑动，因此不断地改变阵形是很重要的。



▶将点数分配给选手，以便做出高能力队员，选手能力的平衡性很重要。

游戏中各式各样的比赛场地

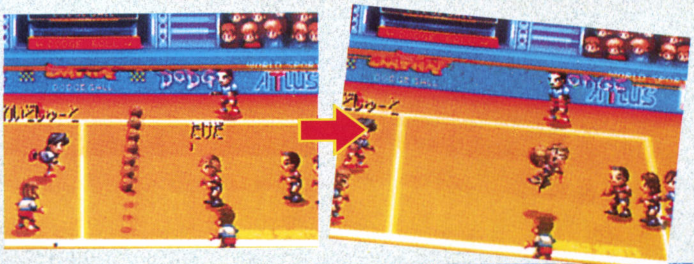


游戏的舞台是那些热衷于躲避球的孩子们憧憬的地方，他们梦想着自己就是职业选手，经过自己不断的努力终于在大会中取得了优胜，比赛中的场地有很多种，沙地，石地，金网地等……不同的场地对玩者操作的要求也不一样。



必杀射球，必杀传球都会给与敌人很大伤害

在游戏里必杀技可以击打复数的对手，全部必杀技共有 50 种，另外就连传球也会出现必杀的效果。因为传球是最容易被敌人拦截的，如果使用必杀传球就可以避免这种情况的发生，还可以对敌人造成伤害。当特定的传球和必杀技组合在一起就会出现连携技，连携技的威力是很大的，应该好好利用。



▶具有攻击力量的传球是不容乎视的。

直线投球



▲高速强力的直线投球可以连续击打多名对方选手。

洛克人 EXE

机种:GBA　厂商:CAPCOM
类型:ACT　发售日:2001 年 3 月





在 ADVANCE 上得到新生的 ROCKMAN

战斗的流程



战斗开始时要先选择好有利于己方武器。



选择好站位后进行攻击，范围广的武器会对后排的敌人造成伤害。









有的武器还会将地面破坏，虽然会影响到洛克人攻击位置，但也会牵制接近战类型敌人的行动。

GBA 上的洛克人不同于以往的系列，它是一个以冒险为主的游戏，画面采用的斜向 45 度的方式，让玩者看起来颇具立体感，玩者要不断的在不同的城镇中收集情报，然后与敌人战斗，在这个过程中还要不断强化自己。以准备迎接更为艰苦的战斗。

洛克人 EXE 的战斗画面介绍

在战斗画面上会有像棋盘一样的格子，战斗是 REAL TIME 制，操作的感觉与动作版完全不同，由于战斗的场地很狭小，而敌人又通常是以复数出现，所以被敌人击中的几率会很高。因此我们必须对应场地上敌人的分布选用特定的武器。洛克人开始能使用的武器很少，随着故事的进行，会得到许多强力的武器，它们有的是从敌人身上得到的，有的是开发出来的，洛克人的能力也会因此不断的提升。









随着故事的进行会收到新的电子邮件

当游戏进行到一定阶段洛克人会收到新的电子邮件，邮件中会有一些新线索，还会有开发部提供的新武器按照邮件的提示就可以得到新武器了，因此经常查看邮件是相当重要的，不然会错过很多有用的东西。

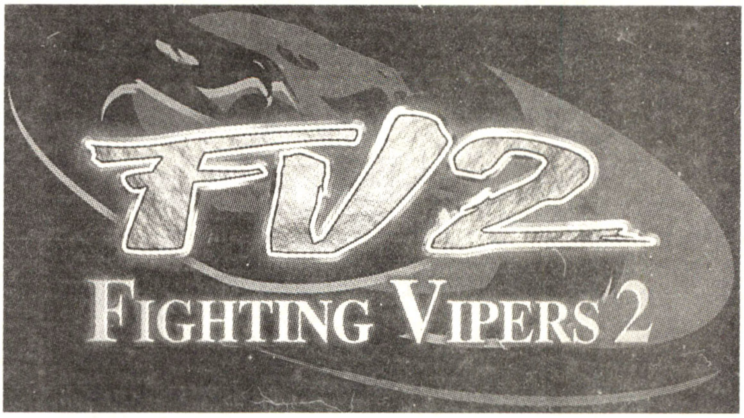






战斗结束后会显示玩者所费的时间和战斗后得到的战利品。

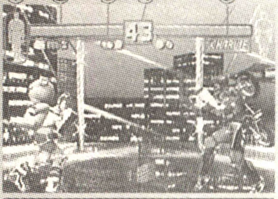




在用户的强烈呼声中，DC 版“FIGHTING VIPERS 2”终于开始发售了！本作一定会通过它那崭新的游戏系统来迷倒众多的 FANS。在这里，我们将为玩家们介绍本作的一部分攻略！它不仅仅是游戏系统的解说，玩家们还可以在此一口气的看到全部人物的完全指令表和其基本攻略！

《格斗之蛇 2》系统分析及全角色出招

HOW TO PLAY 规则和游戏方法



①アーマーGAUGE

在成为破坏可能之后便会成为闪亮状态。没有之后便会变红。有关アーマー的详细情况，请参照下表。

②体力 GAUGE

攻击命中之后，对手的此 GAUGE 便会逐渐归 0。在 TIME UP 时，这个残量会决定胜负。

③回合获得数

获得的回合数会被表示在这里。当这里都被填满之后，便会成为胜者。

④所剩时间

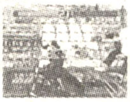
此回合的剩余时间。这里变 0 后便会 GAME OVER，将一判定决胜负。

⑤人物姓名

使用的人物姓名会被表示在此。

胜利条件

K.O.



如果连续击中对手夺走对手的体力 GAUGE 的话，那么便会成为 KNOCK OUT。

TIME UP



在限制时间内分不出胜负，那么便会 TIME UP，体力 GAUGE 剩得多的一方将成为胜者。

DRAW



TIME UP 时，体力 GAUGE 所剩相同的情况下会成为 DRAW。两方都会得一个回合获得点。

SUDDEN DEATH



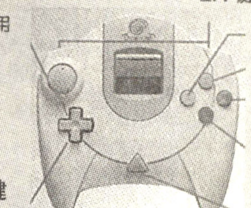
在同时满足了指定的回合获得数时，双方将在体力较少的状态下进行对战，其间会有 SUDDEN DEATH 突入。

有关左右比赛展开的アーマーGAUGE



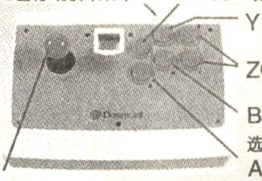
人物们装备的アーマー分别上下两部分，受到上、段攻击之后，上部便会消耗。受到下段攻击之后，下部便会消耗。这个消耗度在超过一定值之后，アーマーGAUGE 便会成为点灭状态，从而成为破坏可能的状态。这时，在进行中段防守和攻击（以后简称 GA）等时，人物在接受点アーマ灭破坏技之后，该部分的アーマー便会被破坏。破坏后，受到的损伤量便会增加，上下都没有之后，一部分的联系攻击便会变化成连续攻击。

BASIC OPERATION 基本操作



●控制 DC 之时

在这里，出拳是 X 按键、出腿是 Y 按键，防守是 A 按键。虽然在“FV2”中的使用频率很高，但是 X＋Y＋A 的同时按压指令是很难操作的。因此，在 OPTION MENU 中，你可以利用未使用的按键来预先分配好出拳，出腿和防守的按键，以便在进行出拳＋出腿＋防守的同时按压时会觉得很方便。顺便说一句，在街机上也可以进行挑拨行动时，可以通过一边向与对手相反的方向按动方向键，一边按动 L 或 R 按键来进行发动。



●操纵街机摇杆时

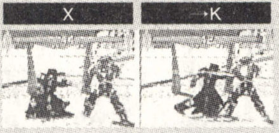
按键配置如左图所示，这种配置可以让你享受到与街机板相同的感觉。因为能够顺利进行的同时按押等操作，所以恐怕没有必要特意的进行调试。顺便说一句，在用街机棒进行挑拨动作时，要通过一边向与对手相反的方向按动ジヨイ棒，一边按动②或 C 按键来进行发动。

有关本攻略中的指令标记

A:防御键
X:P 键
Y:K 键
↖←↙↓↘→↗↑:各种方向指示
A+X:同时按
XXX:连续按
:按住一段时间
→:短时间输入
◊:长时间输入
MAX:一定时间按住按键

注意方向按键的用力问题!

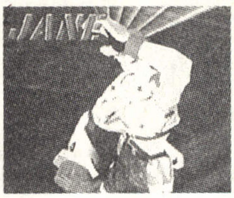
本攻略中的指令标记如左图所示。希望大家注意的是方向按键和别的按键配合使用时的用力问题。基本上来说,在➡×的情况下,要在持续用力按动方向按键的状态下按动×按键,如果不这样的话,相应的技便发不出来。

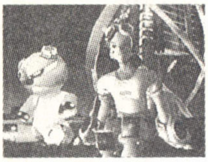


所谓 NUT CRACK 是指?



NUT CRACK 是在成为"FV2"舞台的阿姆斯通城中流行的格斗技的总称。选手被称为バイパー,他们要穿着自己的アーマー在被指定的空间内进行格斗。虽然有着许多狂热的 FANS,但是市长 B.M 却禁止 NUT CRACK,而将全部的バイパー都逮捕了。





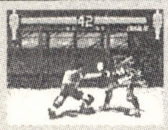
游戏系统彻底解说!

系统解说 1:首先掌握人物的共通操作!

在活动人物时,要用方向按键来进行。左右是移动,上是跳,下是趴下。左右进行同方向的连续移动之后便可以进行前后的 QUICK STEP。而且,在和对手有一定距离时,按动◊➡之后便可以进入猛击状态。从这个状态中能够发出下面所记之技。

冲刺(→→)

RUNNING STRAIGHT 冲刺中×



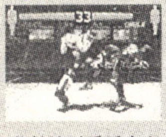
击中之后,对手便会成为踉跄状态,从而能够进行追击。因为也有伸臂的效果,所以要积极的使用。

SLIDING KICK 冲刺中↓Y



下段攻击的アーマー破坏技。如果和 LIGHTING STRAIGHT 等中段攻击并用的话,那么便能够动摇对手的防守。

RUNNING 冲刺中 Y



因为能够用膝盖踢人,所以也具有伸腿的效果。如果击中的话,那么多少能够让对手浮在空中。

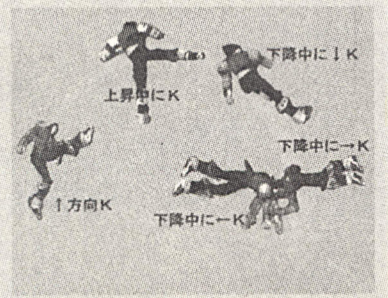
RUNNING TACKLE 冲刺中 X+A



强劲的アーマー破坏技。因为能够解开防守,所以可以做为对付从猛击开始的攻击的 GA 对策来使用。

有关小、大跳跃攻击

轻轻的将方向按键向上方向按动并马上离开后,人物就会进行小跳跃。相反,持续用力之后便会成为大跳跃。从跳跃开始的攻击会根据按动攻击键的时机而有所变化。其中,大跳跃攻击有右图所示的几个种类。因为这些攻击都是在进行空中受身之后而发生的,所以可以做为从空中受身开始的反击技来活用,最好要趁着现在熟知指令。



大跳跃后的攻击一览

虽然简单,但却尽是意义深远的系统!

"FV2"中采用的系统不仅指令简单,操作起来也非常简便。但是,实际上这些系统的深处都隐藏各种各样的要素。从这里开始,我们将要向大家解说这些简单却意义深远的游戏系统。

利用墙壁来进行的稍有特殊的共通动作

三角飞

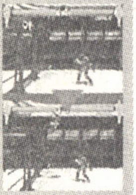
向后跳跃接触墙壁后按→



利用后方跳跃接触墙壁而向反方向跳跃的行动。如果被赶到横方向的话,那么可以在进行空中受身之后使用,这样便可以一口气回到对手的身边并利用跳跃来进行反击,这是一个非常出色的动作。

登墙

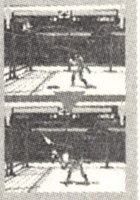
利用跳跃接触墙壁后按↗X



与三角飞不同,这是在接触墙壁之后一口气登到顶点的动作。输入指令后按动○×便能够发出该人物的固有技。还有,能够使用的人物被限定为ジエーン、ラクセル、ハニー、ビッキー和エミ这几人。

OVER THE WALL

↗X+Y+A



这是只有ラクセル、ハニー、ビッキー和エミ才能够使用的特殊行动。输入指令之后,向最近的墙壁上进行大跳跃,然后便能够站在墙壁上,这之后与登墙相同,追加按动↑X便可以发出该人物的固有技。

WALL·JUMP

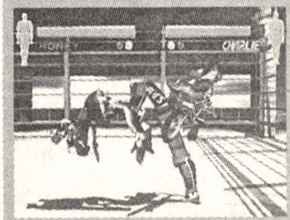
在背对墙壁的状态下按动→→Y+A



这是除バン、チャーリー和ラクセル以外的人物都能够进行的行动,输入指令之后,往墙壁上跑,之后便能够转到对手的侧面。虽然这是被逼到墙根时的紧急回避行动,但是同时也很容易被对手堵死,因此要量力而行。

爆转

↖



"FV2"的爆转行动存在着一部分完全不接受攻击的无敌时间。不仅仅是简单的拉开距离,你还可以通过爆转来回避对手的攻击,从而把握好时机进行反击,但是,配合爆转的时机来进行攻击是很难把握的,所以在实际的对战中是不太适合使用的。另外,バン和サンマン是不能够使用爆转的。

系统解说 2:攻击和防御的构造与 VF 相同!

攻击和防御的构造与 3D 格斗游戏的元祖"VF"相同。要根据攻击判定来分别上、下段这 2 种防守。



攻击判定与防御的关系

攻击判定	上段防御	下段防御
上段攻击	○	–
中段攻击	○	×
特殊下段攻击	○	○
下段攻击	×	○
中段防御不能技	×	×

系统解说 3:崩溃防守的投技和与之对应的回避投技

虽然投技只能在接近对手的状态下使用,但这却是崩溃对手防守的有效攻击办法。就像右面的画面所显示的那样,投技分为站立、趴下这 2 个种类,所以有必要配合对手来分别使用。

站立投　下蹲投

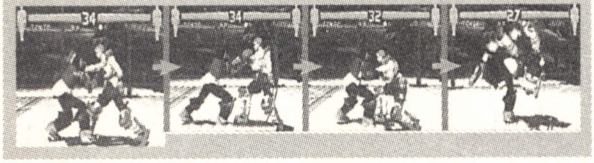


脱出敌人投技的选择

①发出攻击
②←X+A 投
③→X+A 投
④↑X+A 投
⑤↓X+A 投
⑥X+A 分离

·有关回避投技

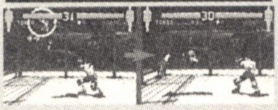
投技成立时,按动"该投技最后的方向按键 + ×Y + A"之后便可以发动回避投技,这样一来,被投的一方则能反过来抓住对手。在这个状态下,你可以采取右表所列的行动。但是,虽然回避一方有优先权,但是被回避的一方也能够采取相同的行动,所以要马上选择行动。



系统解说 4:如果被扔出去的话……要用各种受身来对应!

技命中之后便会发生被扔出去或倒在地面上的情况。如果这时什么都不做的话,那么便会碰撞到墙壁和地面,从而受到多余的损伤。为了回避这种损伤,你要活用各种受身。受身的发动是通过 X + Y + A + 方向按键来实现的,而且受身的方法会有相应的变化。

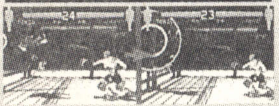
从空中受身开始进行跳跃攻击!



浮在空中之后,为了不接受空中 COMBO 而经常要进行空中受身。

如果进行受身的话,那么便可以利用大跳跃攻击来进行反击。请根据对手的状况来选择你所要使用的大跳跃攻击。

即使被扔出去也可以用受身来对应!



在横方向被扔出去的情况下也能够进行空中受身,这样便不会碰撞到墙壁上。

受身之后,利用三角跳来回到对手的身边。之后也能够利用大跳跃攻击来进行反击!

利用地上受身来回避 DOWN 攻击!



如果快要被迫碰撞到地面上了,那么一定要进行受身。这时,按动哪个方向键便能够逃到哪个方向。

如果使用顺利的话,那么不仅仅能够减轻损伤,同时还能够回避对手的 DOWN 攻击。

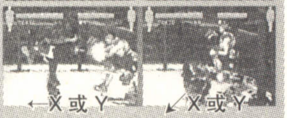
系统解说 5:记住 FV2 独特的攻防系统!

攻击和防守的关系与"VF"相同。不过尽管如此,只通过攻击判定来进行防守是不能在对战中取得胜利的。所以你也要理解 GA 和 TG 等"FV2"中独特的攻防系统。

·GA 攻击

能够一边防守一边攻击的 GA 是在你想要在对手的攻击中插入攻击时使用。一,在相同的 GA 相碰撞时,再度输入 GA 指令便能够返回对手的 GA。

中段 GA　下段 GA



反击的把握是最关键的



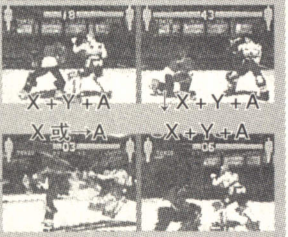
同时使用 GA 的场合

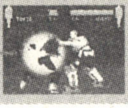
	中段 GA	下段 GA
中段 GA	可以用反技	○
下段 GA	×	可以用反技

·TG 攻防

TG 能够完全的 SHUT DOWN 对手的联系,之后,你可以利用 TG 攻击和侧面投等技一口气的进行攻防转换。就像右边的画面所示的那样,TG 分为 2 个种类,在面对上、中、特殊中段时要使用中段 TG,在面对特殊中、下段时要使用下段 TG。要配合对手的攻击而分别使用。

中段 TG　下段 TG





TG 成功后

系统解说 6:虽然没有起身攻击……

"FV2"中没有起身攻击。但是,在起身的行动中,输入固有技的指令之后,一定程度的起身行动将被 CANCEL,从而发出你所输入的该固有技。相反,如果什么都不做的话,那么便很有可能被对手抓住机会而将你投出去,所以要尽可能的发出攻击。

如果什么都不做的话……将会被投出去!



在成为 DOWN 状态并将要起身之时,什么都不做的话便会……。

如果被对手抓住时机的话,那么你将被投出去。!

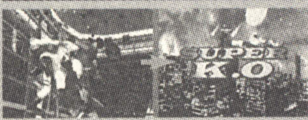
系统解说 7:利用 SUPER K. O 进行大逆转!

在"FV2"有一种能够一口气获得 2 个回合胜利的独特系统,当满足了这种 SUPR K. O 的几个条件之后,在上下的アーマー变没之后,你便可以在 1 次比赛中只能用一次的◊ × + Y + A 所使出的 S. K. O 技来打倒敌人,你还可以通过发动◊◊◊◊ × + Y + A 来将对手打倒。后者只适用在上下アーマー都存在时的アーマー脱衣。

用 SUPER KO 技结果对手



将敌人装甲全部击碎



毒蛇系列第二部

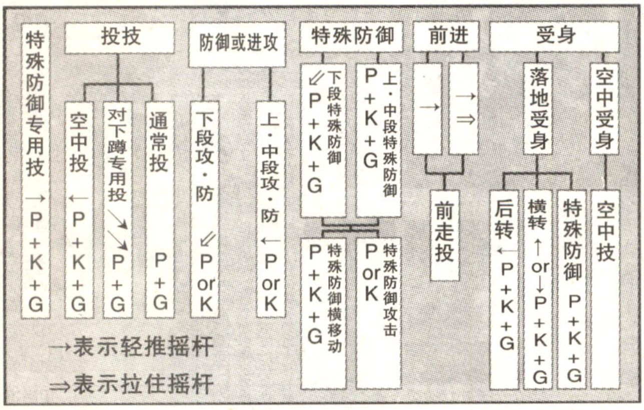
游戏的整个系统基本延用了前作，在一些细节方面有所改变，尤其是几个特殊的判定这次有了质的变化。从游戏的设定上来看，可以说是更具有欧美的风格，从此可以看出SEGA已将这一系列的作品定位为"美版3D对战ACT"。

从画面上看比一代要华丽许多，而且每名角色必杀技的设定都刻意向着爽快、简洁、华丽的方向发展。游戏的难度自然要比"VR战士"低许多，但是在快速的攻防中，依靠每名角色大量的不同必杀技进行攻防的转换，也的确能给人以喘不过气来的爽快感。游戏基本上没有任何的错误判定出现，而且本次的防御反击也合理了许多，受身的强化也使得不小心出现破绽的玩家不至于被对手一击毙命。

虽然与前作相比进步了不少，但是有些方面的改进却有待于再次的改良。因为"VR战士"的成功，使得本作中投技得到了强化，但是因为不属于同一类型的3D对战ACT，所以投技的强化显得有点"不伦不类"。在进行游戏时，因为画面过于的华丽，而且出现爆甲及防御反击技都会产生大量的亮光闪动，所以玩的时间如果很长的话，双眼会感到疲劳。

FV2 FIGHTING VIPERS 2







マーラー



エクストリーム・ブロー	PP	レボリューション・ツー	↓KK
ブローコンボ・アッパー	PPP	ブロック・ブレイク	↙K
ブローコンボ・ストレート	PP→P	ジョウクラック・キック	K+G
ブローコンボ・ハイキック	PPK	リバーススピン・ヒールドロップ	→K+G
フィスト&ハイキック	PK	ヒールドロップ→ロースピン	→K+G↓K
コンボ・スイッチアッパー	PKP	ヒールドロップ→ロースピン→ハイキケク1	→K+G↓KK
ローフィスト	↓P	ヒールドロップ→ロースピン→ハイキケク2	→K+G↓KKK
エルボー	→P	リバーススピン・サイドロップ	↘K+G
スリップエルボー	→PP	ストレージヒールドロップ	←K+G
ダブルスリップエルボー	→PPP	レッグキャノン	→→K+G
ストロングアッパー	↘P	リバーススピンローキック	↙K+G
ハリケーンパンチ	←↙↓↘→P	スーパーKO技	→P+K+G
ブロックストレート	←P	ウォールスロー	敌近P+G
フック	P+K	横投	敌横近P+G
フックアッパー	P+KP	ネックホイップ	敌近→P+G
スロウフック	←P+K	デスバレーボム	敌近↙P+G
スロウフック→アッパー	←P+KP	ブレンバスター	敌近↓P+G
スロウフック→ダブルアッパー	←P+KPP	ジャンピングブレインバスター	敌近↓↓P+G
ストロングハイキック	K	ピーナッツクラッシユ	敌近↓↘→P+G
ハイキック・フィスト	KP	スパイン・フェイスクラッシャー	敌近←P+G
ハイ・コンボ	KPP	ダークストール・ブレイカー	敌近→↘↓↙←P+G
ハイ・コンボアッパー	KPPP	パニッシャー・ハング	敌近???↘↘P+G
ハイ・コンボハイキック	KPPK	ウォールグラスター	敌近壁正面P+G
ハイ・コンボスイッチ	KPK	エクストリーム・デス・ドライバー	敌近壁正面←→P+G
ハイ・コンボスイッチアッパー	KPKP	ウォールアタック・バックドロップ	敌近壁背面P+G
ハイ・サイドキック	KK	スパイン・ウォールクラッシャー	敌近壁背面←P+G
アクセルロール	↘K	リアドロップ	敌背后近P+G
ハイ・ダブルアクセル	↘KK	ブラックオール	两者空中近←P+G
レボリューション・ワン	↓K		



チャーリー



ビート1	P	BMX サマー→BMX ライド	↖K
ビート2	PP	コイン	↑K
アシッドビート	PPP	ヒールドロップ	↑↓K(1发目)
アシドッビート・ニー	PPPK	ヒールドロップ	↑↓K(2发目)
アシッドエルボー	→P	ファンキー・ニー	K+G
ダブルラッシユ	P→P	バックフリップ	←K+G
トリプルラッシユ	P→PP	スーパーKO 技	→P+K+G
トリプルラッシユ・ヒールドロップ	P→PPK	BMX ライド	↓↓
ラッシユ→振向	P→PP+K+G	ライドジャブ	ライド P
エルボー	→+P	スリーシックスティー	ライド→P
ダブルエルボー	→+PP	テイルホップ	ライド↓P
ダブルエルボー→ニーアタック	→+PPK	バーリー(BMX サマーソルト)	ライド K
ダブルエルボー→バーホップ	→+PP→K	ペグウイリー	ライド P+K
アッパー	↘P	カブース	ライド P+K+G
ファンキーヒール	↘PK	カブース・ローフッター	ライド P+K+GP
シットジャブ	↓P	クレイジー・ヒッチハイカー	ライド P+K+G→P
ブロックアッパー(G&A)	←P	カブースアタック	ライド P+K+GK
スタンディングアッパー	站立途中 P	カブース・ボトムアタック	ライド P+K+G↓K
ハイキック	K	ウォールスロー	敌近 P+G
ハイ・タイム	KK	横投	敌横近 P+G
フロントキック	→K	ジャイロドライバー	敌近↓P+G
フーキー	↘K	フリップ・スクリュードライバー	敌近←P+G
フーキーユ	↘KK	ワンエイティー・スクリュードライバー	敌近↓↘→P+G
フーキー・エルボー	↘KKP	サーカスチャーリー	敌近→↘↓↙←P+G
フーキー→ロースピンキック	↘KK↓K	スティンガー・スロー	敌近???↘↘P+G
ビート・ロー	↓K	ウォールプレス	敌近壁正面 P+G
ビート・ロー・ハイ	↓KK	ショルダープレス	敌近壁背后 P+G
ブロック・ブレイク	↙K	カンカン	敌背后 P+G
ブロックニー	←K	ロケットエア	商社空中近←P+G+K



トキオ



ジャスティスジャブ	P	ローキック	↓K
オープンチェスト	PP	ブロック・ブレイク	↙K
オープンスピン	PK	ブロックバスター	←K
オープンダブルスピン	PKK	トリックス	↖K
オープンダブルスピンロー	PK↓K	スタンディングトーキック	站立途中 K
ダブルスピン・ダーツ	PKKK	スタンディング・ツインダーツ	站立途中 KK
オープンアーム	PPP	スタンディング・ヒールホイップ	站立途中 K↓K
オープンロール	PPK	ヒールドロップ	↑↓K
オープンエルボー	→P	スピンオフキック	K+G
エルボーブロー	→PP	スピンオフサンライズ	K+GK
オープンアームブロー	→PPP	スピンフロート	K+GKK
バークレーホップ	→PPK	スピンコザック	K+G↓K
ライトニングアロー	→PP↓↘→P	プロダンサー	↘K+G
オープンアッパー	↘P	スターライトダンサー	↘K+G→K
シットジャブ	↓P	ターンロールキック→ヒールドロップ	背向对手 K↓K
シットジャブエルボー	↓PP	ロースピンキック	↓K+G
ライトニングボルト	↓P↓↘→PP	スパイラルスタート	↓K+GP
ブレイクオープン	P+K	スパイラル・ダブルジャブ	↓K+GPP
オープンストレート	P+KP	スパイラル・トリプルジャブ	↓K+GPPP
ツイスター・ライト	→→P	スパイラル・サイドキック	↓K+GPK
ツイスター	→→PK	スパイラル・マキシエッジ	↓K+GPPK
ダブルツイスター	→→PKK	スパイラル・トリックス	↓K+GPP↖K
トリプルツイスター	→→PKKK	ロースピンハイ	↓K+GK
ダブルツイスター・ステッピン	→→PKK↓K	ロースピン・ミッド	↓K+GKK
ダブルツイスター・トーキック	→→PKK→K	ロースピンハイ→レッグブレイク	↓K+GK↖K
グランド・ゼロ	→→PKKP+K+G	ロースピンロー	↓K+G↓K
グランド・ゼロ→トーキック	→→PKKP+K+GK	トリプルロースピン	↓K+G↓KK
グランド・ゼロ⇒ツインダーツ	→→PKKP+K+GKK	フリップテイル	←K+G
ロールキック	K	フリップテイルダーツ	←K+GK
リアクター	KP	ベリーフラップ	→↓P+K+G
コンボ・エッジ	KPK	ベリーフラップパンチ	→↓P+K+GP
コンボリアクター	KPP	ベリーフラップキック	→↓P+K+GK
コンボ・マキシエッジ	KPPK	横投	敌横近 P+G
コンボトリックス	KPP↖K	ウォールスロー	敌近 P+G
コンボリアクタープラス	KPPP	グランドアクセル	敌近↙P+G
コンボ・ベントエッジ	KPPPK	ショルダースロー	敌近→←P+G
コンボ・トリックスプロ	KPPP↖K	スナップストール	敌近←P+G
コンボ・リアクターコザック	KPPP↓K	ポイズン・アイビー	敌近←→P+G
スピントー	KK	スピン・ストール	敌近←↘P+G
ツインダーツ	KKK	フェイスクラッシャー・ニー	敌近???P+G
ヒールホイップ	KK↓K	バックウォールラッシユ	敌近壁正面 P+G
スナップニー	→K	バックウォールラッシユ	敌近壁正面←→K+G
ミドルキック	↘K	タグハンドウォールクラッシユ	敌近壁背面 P+G
クラッチステップ	↘KK	バックスープレックス	敌背后近 P+G
ダブルクラッチキック	↘KK→K		



エミ



バルサー	P	アストロフラッシュ	→P+K
リパルス	PP	アフターバーナー	壁背后←P+K(1发目)
ロコモーティブ	PK	アフターバーナー	壁背后←P+K(2发目)
ロコモーティブ→ねころび	PKP+K+G	パッシングショット	K+G
クラックダウン	PPP	テイルガンナー	↓K+G
アクションファイター	PPPK	シャドーダンサー	→K+G
アクションファイター→ねころび	PPPKP+K+G	シャドーダンサー→テイルガンナー	→K+GK
クラダウン→サンダンス	PPP↓K	ヘッドオン	↓P+K
ダンクショット	→+P	ヘッドオン→ねころび	↓P+KP+K+G
ハードダンク	→+PP	スーパーKO技	→P+K+G
ハードダンク→ねころび	→+PPP+K+G	スペースハリアー	↑P+K+G
K.O.パンチ	→P	フラッシュギャル	寝、相手足向P
G-LOC	↘P	タッパー	寝、相手足向PP
ストライクファイター	↘PP+K+G	ボレンチ	寝、相手足向K
ストライクファイター→ゲイングランド	↘PP+K+GP	ハングオン	寝、相手足向KP+G
ゲイングランド→ドキドキペンギンランド	↘PP+K+GPP	クランドクロス	寝、相手足向←K
ブロックスラップ	←P	ティップタップ	寝、相手足向K+G
バレット	↓P	ホットロッド	寝、相手足向P+K+G
エンゼルキッズ	→→P	ホットロッド→ねころび	寝、相手足向P+K+GP+K+G
エンゼルキッズ→ストライクファイター	→→PP	ロイヤルアスコット	寝、相手头向K
ストライクファイター→ゲイングランド	→→PPP+K+G	ロイヤルアスコットⅡ	寝、相手头向KK
ペンゴ	→→PPP+K+GP	チョップリフター	寝、相手头向P
ドキドキペンギンラント	→→PPP+K+GPP	チョップリフター→ねころび	寝、相手头向PP+K+G
スタンディングアッパー	站立途中P	チョップリフター2	寝、相手头向PP
レグルス	K	チョップリフター3	寝、相手头向PPP
レグルス→ねころび	KP+K+G	チョップリフター4	寝、相手头向PPPP
クラッチヒッター	↘K	チョップリフター5	寝、相手头向PPPPP
フリッキー	↖K	ジャンプパグ	寝P+K
フロックキャル	←K	ジャンプパグ2	寝P+KP+K
サンダンス	↓K	横投	敌横近・右P+G
テイルガンナー	↓KK	横投	敌横近・左P+G
トリプルアタック	↓KKK	ロックンパーク	敌近P+G
サンダンス	⇓K	グルグルッチョ	敌近↓P+G
テイルガンナー	⇓KK	シノビ	敌近↙P+G
ブロック・ブレイク	↙K	ウォールスロー	敌近←P+G
フロッガー	↗K	ギャラクシーフォース	敌近←↙↓↘→P+G
フロッガー→ねころび	↗KP+K+G	スティンガー・スロー	敌近???↘↘P+G
フロッグス	↗KK	ニンジャプリンセス	敌背后近P+G
スワット	站立途中K	スクランブルスピリット	敌近壁正面P+G
ロコモーティブ	P+K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面P+G
スーパーロコモーティブ	P+KP+K	エアレスキュー	两者空中←P+K+G



ラクセル



ジャブ	P	スタンディングハイキック	站立途中K
ライトスピン	PP	スライサー	P+K
ジャブハイキック	PK	スイーブ	↘P+K
ライトスルー	PPP	スイーブ→フライングV	↘P+KP
ルックス・ザット・キル	PPK	クリムゾン	↓P+K
エルボーカット	→P	クリムゾン・デス	↓P+KP
ナックルブラッククロウ	→PP	ダブルクリムゾン・ディッグ	↓P+KP↓P
ライトハンド	→PPP	オルタネイトキック	↓P+KK
ナックルクロウキック	→PK	オルタネイトスイーバー	↓P+KKP
ナックルシャーク	→PKP	オルタネイト・ストローク	↓P+KKK
アッパー	↘P	クリムゾン・アウエイ	↓P+K↓K
ダブルアッパー	↘PP	ギタートラスト	→→P+K
シットジャブ	↓P	ロガロ・アクセル	↘↘P+K
ライトニングアッパー	←P	スカイスクリーマー	K+G
デススピンアッパー	→↓↘P	デススピンキック	→K+G
デススピンアッパー→ギタートラスト	→↓↘P→→P	デススピン・スラッシュ	→K+G↓↘→K
ハンマリング	↑P	デススピン・ローラー	→K+G↓↘→K←↙↓↘→K
ハンマリング・オン	↑PP	デススピンキック→ライトスルー	→K+GPPP
ハイキック	K	スライディングキック	↓K+G
バックオフ・キック	KK	バルカン・デス・グリップ	↓K+Gヒット后P+G
バックオフ・ディッチ	KKK	横投	敌横近P+G
キックアウエイ	→+K	ウォールスロー	敌近P+G
ミドルキック	↘K	デスキャノン	敌近→→P+G
モーター・クルー	↘KP	デンジャラスノイズ	敌近←→P+G
デススピンコンボ	↘KP→K+G	デトロイトロックダウン	敌近↑+G↓P+G
ロースピンコンボ	↘KP↓K+G	カスケード・クラック	敌近???↘↘P+G
ローサイドキック	↓K	スケープゴート・ハンギング	敌近壁正面P+G
ブロック・ブレイク	↙K	タグハンドウォールクラッンュ	敌近壁背后P+G
ブロック・バスター	←K	プログレッシブ・ノイズ	敌近←↙↓↘→P+G
スピン・スタッブ	↑K	デスドロップ	敌背后近P+G
サマーソルトキック	↖K		




グレイス

シングルビート	P	スラッシュ・ハイ	G+↑↓KK
デュアルビート	PP	スラッシュ・ハイ・スラッシュ	G+↑↓KK↓K
トリプルビート	PPP	スラッシュ・リバース	G+↑↓K↑K
クアッドビート	PPPP	スラッシュ・リバース・サマーソルト	G+↑↓K↑K↖K
バルカンビート	PPPPP	ブラックアイス	P+K
ビートハイキック	PK	クロスキック	K+G
ビートターンレッグ	PKK	クロスステップ	K+GK
ビートブロックバスター	PPK	クロスステップラウンチ	K+GKK
ビートロースピン	P↓K	クロスブレード	K+G↘K
シットビート	↓P	クロスブレードラウンチ	K+G↘KK
シットビートスピン	↓P↓K	ダブルクロスキック	K+GK+G
ブロックスラップ	←P	ロングアクシス	→K+G
ティップスラップ	→→P	ロングアクシスターン	→K+GK
スタンディングアッパー	站立途中P	シットスピン	↓K+G
アイスレッグ	K	シットスピン2	↓K+GK
レッグビート	KP	シットスピン3	↓K+GKK
ターンレッグ	KK	シットスピン4	↓K+GKKK
バルカンレッグ	KKK	シットスピン5	↓K+GKKKK
アイスレッグラウンチ	KK+G	シットスピン→クロスキック	↓K+GK+G
キャメルキック	↘K	シットスピン→ダブルクロスキック	↓K+GK+GK+G
キャメルスピン	↘KK	ブレードスピンリバース	→→K+G
キャメルスピンカッター	↘KKK	ダブルアクセル・ロースピン	→→K+GK+G
シットキャメル	↓K	アクセル・ダッジ	→→K+GP+K+G
ブロック・ブレイク	↙K	スーパーKO技	→P+K+G
ブロックバスター	←K	横投	敌横近(右)P+G
サマーソルトキック	↖K	横投	敌横近(左)P+G
コイン	↑K	ウォールスロー	敌近 P+G
コインサマー	↑K↖K	アイスネメシス	敌近→←P+G
ブレードスピン	→→K	ハンティングエッジ	敌近↙P+G
ブレードスピン2	→→KK	ショルダースルー	敌近↓←P+G
ブレードスピン→ブレードスラッシュスラッシュ	→→KK↓K	カスケード・スライサー	敌近???↘↘P+G
ブレードスピン・コイン	→→K↑K	スクラッチハ:ト	敌近壁正面 P+G
ブレードスピン・コインサマー	→→K↑K↖K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面 P+G
ブレードラウンチ	→↓↘K	バックスープレックス	敌背后近 P+G
ブレードスラッシュ	G+↑↓K	フランケンシュタイナー	两者空中↓P+K+G




サンマン

サンマンパンチ	P	ミドルサンマンキック	↘K
ワンツーパンチ	PP	ブロックボンバー	←K
ワンツーハンマー	PPP	ローサンマンキック	↓K
サンマンパンチキック	PK	ローキック・ミドルフック	↓KP
ワンツーピーチ	PPK	コンボ・ピストンドライバー	↓KP↘↘P+G
サンマンパンチキアッパー	P↘P	レッグスロー	↓K+G
ブーストキック	P↘PK	ロールホイール	壁背后←←K+G
パワーノック	←→P	パワーハンマー	↓P+K
ダブルパワーノック	←→PP	ダブルパワーハンマー	↓P+KP
サンマンアッパー	↘P	ラウンドトリップハンマースロー	↓P+KP+K
ダブルアッパー	↘PP	ピーチボンバー	↙P+K
ダブルアッパーピーチ	↘PPK	ダブルピーチボンバー	↙P+KP+K
イグニッションパンチ	→+P	横投	敌横近 P+G
ジェネレーターパンチ	→+PP	サンマンナイスカン	敌近 P+G
ファイヤージェネレーターパンチ	→+PPP	パイルドライバー	敌近???↘↘P+G
アトミケクジェネレーターパンチ	→+PPPP	パワーハンティング	敌近???壁正面↓P+G
フュージョンジェネレーターパンチ	→+PPPPP	スパーキスクラッチ	敌近壁正面 P+G
スピンスパンク	→+PP+K	サンマンボム	敌近壁正面←→P+G
スピンスパンク・ハンマー	→+PP+KP	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背后 P+G
ランニングジェネレーターパンチ	走中PPP	ウイリードロップ	敌背后近 P+G
ブロック・スイング	↙P		
ローパンチ	↓P		
サンマンハンマー	↑P		
エルボースマッシュ	→→P		
ジャックナイフスロー	P+K		
サンマンキック	K		

ベアハッグ 敌近→←P+G	→	エレファントハッグ ←←P+G
	→	シーライオンハッグ ←→P+G



ジェーン



クラップナックル	P	トスアッパー	↘P
ダブルクラップ	PP	スタンディングアッパー	站立途中 P
トリプルバッシュ	PPP	ブロックストレート	←P
ダブルクラップ・ハイキック	PPK	ブロック・スイング	↙P
ロースピンコンボ	PP↓K	スイングアッパー	↘P+K
コンボレイドニー	PP→K	クラウチング・ブロー	↓P+K
ナックルハイキック	PK	パワーフック	P+K
コンボスイッチアッパー	PKP	パワーショルダー	站立途中 P+K
スマートキック	K	ロースピンキック	↓K+G
スマートキック	⇒K	トルネードパンチ	←↙↓↘→P
カットニー	→K	トルネードパンチ	←↙↓↘→P(Max)
スピンキック	↘K	クロールトルネードパンチ	←↙↓↘→↓P
スピン・パワーフック	↘KP	スーパーKO 技	→P+K+G
ロースピンキック	↓K	横投	敌横近(右)P+G
レッグスパイラル	↓KK	横投	敌横近(左)P+G
レッグスパイラル→パワーフック	↓KKP	クリンチパンチ	敌近 P+G
ダブルテイルバスター	↓K↓K	ダブルクリンチパンチ	敌近 P+G←P
スタンディング・スピンキック	站立途中 K+G	クリンチストライクニー	敌近 P+G→K
スタンディング・ハイキック	站立途中 K	クリンチニー	敌近 K+G
ニーラチャー	站立途中→K	フリングアップブレイカー	敌近→↓P+G
ローナックル	↓P	ブレンバスター	敌近→←P+G
ローナックルスピン	↓PK	クリンチニーグラブ	敌近←↙↓↘→K+G
ボディブロー	→P	スーパーコンボニーランチャー	敌近←↙↓↘→K+G↓→K
ダウンスマッシュ	→PP	ハンギング・ニーラチチャー	敌近←→P+G
ダブルダウンスマッシュ	→PPP	フエイスクラッシャー・ニー	敌近???↘↘P+G
ボディーブロー・アッパー	→P↘P	ウォールスクラッチ	敌近壁正面 P+G
ボディブロ→パワーストレート	→PP+K+G	ダブルウォールストライクニー	敌近壁正面 K+G
ボディブロ→パワーストレート	→PP+K+G(Max)	ダブハンドウォールクラッシュ	敌近壁背后 P+G
パワースマッシュ	→→P	ブレークネックドライバー	敌背后近 P+G
ダブルパワワスマッシュ	→→PP		



ハニー



キャットスナップ	P	フリップ	KK
キャットバット	PP	ハイキック	→K
キャットスクラッチ	PPP	スコルピオンアタック	↘K
コンボキャットキック	PPPK	キャットテイル	↓+K
コンボローキック	PPP↓K	キャットテイルハイ	↓+KK
スナップハイキック	PK	ピーチアタック	↓P+K+G
ハニースイング	→P	ダブルピーチアタック	↓P+K+GP+K+G
ハニーワンツー	→PP	ジャックナイフキック	K+G
ハニートリプル	→PPP	ムーンサルトスタンプ	→K+G
キャットスラップ	→→P	ムーンサルト・タップ	→K+G ヒット后 K
キャットアッパー	↘P	ブロックサマー	←K+G
スラップオンザチーク	P+K	レッグスライサー	↓K+G
スラップピーチ	P+KP+K	キャットバロウ	→→K+G
ムーンサルトキティ	P+KP+K↑P	ブロックボンバー	←K
ムーンサルトレッグスライサー	P+KP+K↑PK+G	キャットサマー	↖K
スラップキャットアッパー	P+KP+KP	ローキック	⇓K
キャット・フローリック	P+KP+K↘K	ダブルローキック	⇓KK
ピーチポップ	→P+K	レッグビート	⇓KK ニュートラル K
ピーチツイスター	→P+KP+K	ダブルローキック&ディップ	⇓KK↓P
ピーチタップ・キャットアッパー	→P+KP	ローレッグビート	⇓KK↓K
ピーチタップ・ムーンサルト	→P+K↑P	トーキック	站立途中 K
ピーチタップ・ムーンサルトレッグスライサー	→P+K↑PK+G	トーキックスコリピオン	站立途中 KK
ロースナップ	↓P	トーキックキャットヒール	站立途中 KK+G
ローパンチローキック	↓PK	トーキックキャットサマー	站立途中 K↖K
ライジングキャットアッパー	→↓↘P	横投	敌横近(右)P+G
キディング・キャット	→↓↘PGP	横投	敌横近(左)P+G
キディング・キャットテイル	→↓↘PGK	ウォールスロー	敌近 P+G
キディング・キャットテイルハイ	→↓↘PGKK	ウォークスルー	敌近↓P+G
ロールキャット・アッパー	↘P+K	キャットホイール	敌近↓←P+G
ロールディップ	↘P+KP	ゴートーヘウン	敌近↙→P+G
ロールディップ・スクラッチ	↘P+KPP	バックウォールスロー	敌近←P+G
ディップ・ザ・レッグ	↘↘P	バールディングホース	敌近↗+P
ディップ・スクラッチ	↘↘PP	キャット・チェアー	敌近???↘↘P+G
ディップ・ローリングアッパー	↘↘PPP+K+G	キャット・ザ・クロウ	敌近壁正面 P+G
ディップ・ローリングディップ	↘↘PP↓P+K+G	ダグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面 P+C
ブロックスラップ	←P	バックスープレックス	敌背后近 P+G
ブロックディップ	↙P	ハニーエアリアル	两者空中近 P+G+G
スタンディングアッパー	站立途中 P	ベリベリチェック	敌背后近 P+G+G
ハイキック	K		





ピッキー

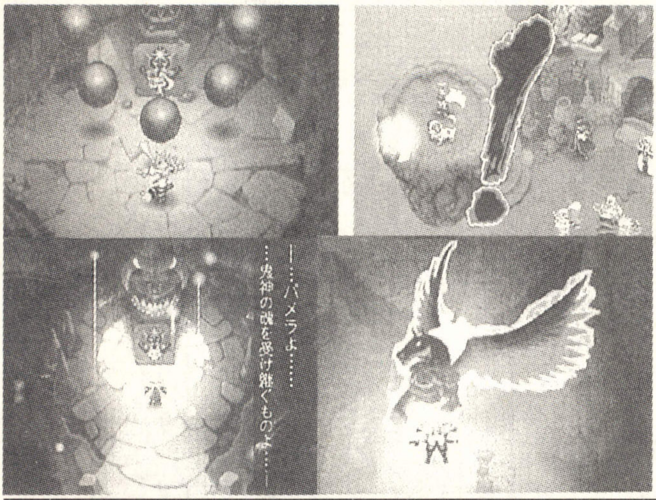
ボーダーパンチ	P	ダブルコイン	↑KK
ダブルボーダーパンチ	PP	トーキック	↓+K
パンチコイン	PK	トー&ハイキック	↓+KK ヒット时のみ
パンチコイン・ダブル	PKK	ヒールドロップ	↑↓K　1发目
コンボテールキック	P↓K	ヒールドロップ	↑↓K　2发目
ボードバッシュ	PPP	ハイスピンキック	↓↘→K
ワンツーアッパー	PP→P	フック	P+K
ワンツーアッパー・ハイ	PP→PK	ダブルフック	P+KP
ワンツーアッパー・ミッド	PP→P→K	トリプルフック	P+KPP
ワンツーコイン	PPK	ラピットフック4	P+KPPP
ワンツーコインダブル	PPKK	ラピットフック5	P+KPPPP
ワンツーニー	PP→K	ホッピングニー	K+G
コンボスキッピングニー	PP→KK	ロースピンキック	↓K+G
ワンツートーキック	PP↓K	ロースピンキック→ジャンプニー	↓K+G→K+G
コンボートー&ハイキック	PP↓KK ヒット时のみ	テイルブレイク	↙K+G
アッパー	↘P	テイルブレイク・バックロール	↙K+G←P+K+G ヒット时のみ
アッパーハイスピン	↘PK	ヘッドスプリング・キック	↙K+G→P+K+G ヒット时のみ
アッパーミドルスピン	↘P→K	スキッピングニー	↓→K+G
ローパンチ	↓P	カートホイール	→→K+G
ローパンチテールキック	↓PK	カートホイール→タートル	→→K+GK+G
ブロックアッパー	←P	カートホイール→バックロール	→→K+G←P+K+G
ボードスラップ	←→P	タートル	←↙↓↘→K+G
ボードスラップ	←→→P	スーパーKO技	→P+K+G
オーバーヘッドボードバッシュ	↖↘P	フライングヘッドジーザス	ジャンプ中↓P+K+G
コークスクリューパンチ	→↓↘P	横投	敌横近(右)P+G
コークスクリュー・ソバット	→↓↘PK	横投	敌横近(左)P+G
コークスクリュー・テイルブレイク	→↓↘PK+G	ウォールスロー	敌近 P+G
コークスクリュー・ヘッドスプリング	→↓↘PK+G→P+K+G	ブレインツイスター	敌近→←P+G
コークスクリュー・バックロール	→↓↘PK+G←P+K+G	フォークスルー	敌近↓P+G
スタンディングニー	K	フォークスルーキック	敌近↓P+G←K
ニー&ハイスピン	KK	オーバーヘッドキャノン	敌近←→P+G
ステップニー	→K	フェイスクラッシャーニー	敌近???↘↘P+G
ミドルスピンキック	↘K	ウォール DDT	敌近壁正面 P+G
テールキック	↓K	デッドエンドダブルニー	敌近壁正面←→K+G
ブロックニー	←K	タグハンドウォールクラッシュ	敌近壁背面 P+G
ブロック・ブレイク	↙K	バックスープレックス	敌背后近 P+G
コイン	↑K	エアグラブ	两者空中近↓P+K+G





バン

拳骨	P	里肘众赌丽斗	↙P+KP
铁肘	→+P	弟般	↓P+K
超众赌丽斗	→P	凝般→双拳华火	↓P+KP
钢肘	→→P	铁山靠	←→P+K
肘根菩	→→P→P	铁山靠	←→→P+K
肘铁山	→→P←→P+K	足蹴	K
座拳骨	↓P	厄挫鬼苦	↘K
拳华火	↘P	下足蹴	↓K
肘铁炮	←P	速攻足蹴	→→K
武露津苦仁义	↙P	傍蹴	K+G
仁义击斗破	↙↓↘P	スーパーKO技	→P+K+G
根性肘	←→P	横投	敌横近(右)P+G
怒罗魂压破	→↓↘P	横投	敌横近(左)P+G
烈甲破弹	←↓↙P	壁投	敌近 P+G
列火甲破山	←↓↙PP	激弟般	敌近→P+G
屹立压破	站立途中P	真空投	敌近↙P+G
超??若	P+K	倒	敌近←P+G
不坏??砥仁义	P+KGP	豪放磊落	敌近←→→P+G
不坏??砥鬼苦	P+KGK	岩碎	敌近???↘↘P+G
里肘	←P+K	卸金	敌近壁正面 P+G
鸠尾突	→P+K	手患般怒壁碎	敌近壁背面 P+G
肩龙狗留	↘P+K	骨盘割	敌背后近 P+G
里肘	↙P+K		



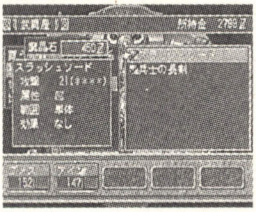
黄金城之门第3卷攻略

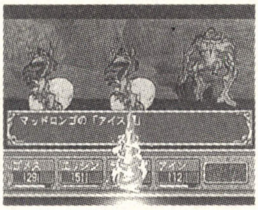
ELDORADO GATE

在故事攻略之前，首先要复习基本中的基本!!

RPG“ELDORADO GATE”在每卷中都有所进化。“第3卷”与之前作品的不同点是只收录了2个物语，比前2卷减少了1个物语。但是并不是份量减少了。第一篇的第7话便是由4人小组享受冒险的系列初的长篇作品！而且在第8话中，新主人公将会登场。我们这次要以各物语的流程和关底之战为中心向大家介绍攻略!!

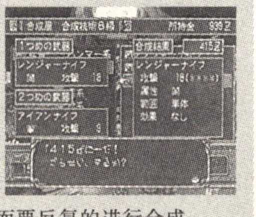
ELDORADO GATE 的基本





“ELDORADO GATE”是那种即使打倒敌人之后水平也不会上升的RPG。而且，即使打倒敌人之后，能够得到的也只有魔晶石和物品。游戏人物是不能得到金钱的。做为合成武器和防护具的资金，你有必要通过变卖魔晶石和物品来换取金钱。而且在与敌人进行战斗时，最重要的便是属性的相性。所以要用与敌人的属性相称的武器，防护具以及魔晶石来作战。辨别敌人属性的方法有两种，你能够通过攻击的种类和打倒敌人时得到的魔晶石来进行判断。要注意持有最低2种的属性，以便无论遇到什么属性的敌人时都能够有利的应战。千万不要忘记附属品的装备也要根据状况而改变！

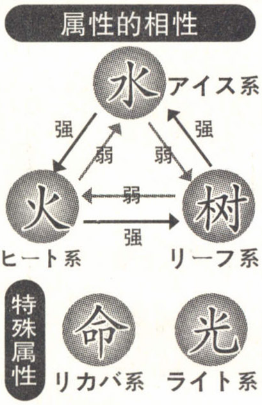
反复武器和防护具的合成!!



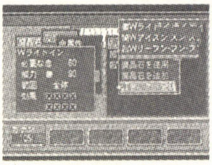
因为没有人物水平上升这么一回事，所以增强武器和防护具便是变强大的唯一方法。特别是防护具的合成是非常重要的。如果能够反复合成并使它变强的话，那么HP的上限便会增高。因此，为了提高生存率而要反复的进行合成。

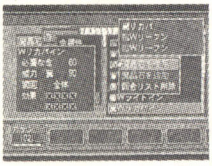
理解属性!!

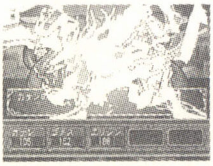
“ELDORADO GATE”的世界中有火、水、树、命和光这五个属性存在。属性之间有相性，便如火对树强，对水弱，每个属性都有自己的特征。如果不把握属性且不考虑对手的弱点来进行对战的话，那么你将很难在战斗中取得胜利。不夸张的说，属性掌握着战斗的关键。请大家参考右面属性的相关图。并且记住它们的特征，这能够帮助使你战斗在对自己有利的状态下进行。



怎样进行魔晶石的调合?







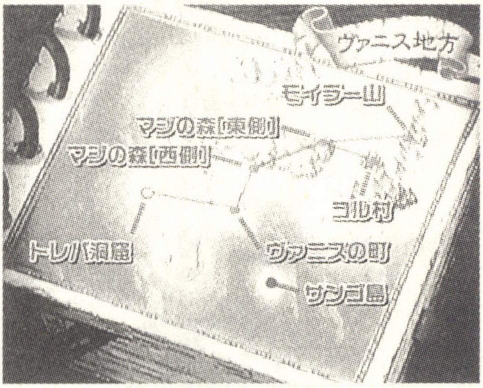
与武器和防护具的合成是一样的，你可以通过调合魔晶石来提高威力。如果使用调合过的魔晶石的话，那么你能够在1次的攻击中给与敌人约2倍的损伤。在组合不同属性的魔晶石的情况下，调合而成的魔晶石的属性会成为你最初选 定的属性。所以，如果特定种类的魔晶石不足了的话，你就要使用别的属性的魔晶石来进行调合。而且，在强化很难得到手的光 属性的魔晶石时，如果使用别的魔晶石来进行调合的话会更有效率。在“第3卷”中，因为能够发动高水平的魔晶石，所以调合就变得比以往都重要。

カナン和パメラ的命运是……？



在第2话中，カナン失去了声音和光。这个第7话便是描绘以他为中心而卷起的事件的。因为这将是2和4人小组所进行的冒险。所以把握各人物的能力和特殊技是十分重要的。在战斗中，你最好要一边考虑装备品的种类和技的联合，一边保持小组的平衡。





第7话“前往水淹之都”

穿过洞窟前往ヴァニア的城镇

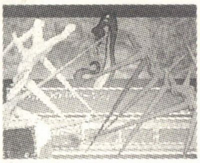
在进行命运的大地之旅之前，首先要好好的进行装备品的魔晶石的准备工作。特别是命属性，最好要稍微多些的装备上，在トレバ洞窟中，因为会有水属性的妖怪登场，所以不要忘记将树属性的武器和防护具带在身上。但是，因为登场的妖怪并不强大，所以要让4人小组尽快的习惯战斗。





兵分两路

从这里开始，ゴメス和アイン，エリシン和ラディア要兵分两路的进行行动。首先进行ゴメス和アイン为了寻求黄金的トリュフ而前往モイラー山的物语。



穿过マジ森林之后便可到达コル村，在这个村中有守护モイラー山的パンネル。要打倒ガラガーラ，继承守护的任务。因为在コル村中有武器店，所以要充分的进行装备之后再去决胜负。

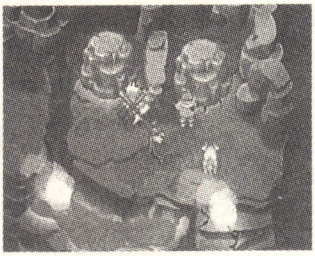




在モイラー山中得到トリュフ!

モイラー山被众多岩石包围着，而黄金的トリュフ又位于山顶，要使用トントン盖子来发现トリュフ。在回到ダンヵーク家中之后便会落到地下室，紧接着便会发生和パクパク的战斗。因为パクパク会持续唤出一种叫做プチパク的妖怪，所以要对它进行集中攻击并争取一口气将它打倒。因为パクパク是水属性，所以要用树属性来对它进行攻击。

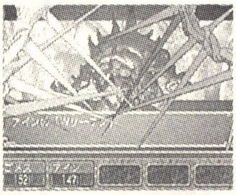


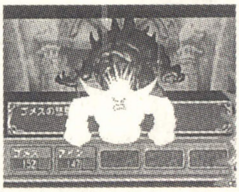




和ダンシャーク战斗!

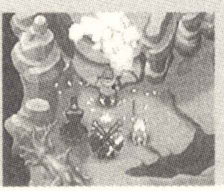
在和パクパク的战斗中取得胜利之后便能够从地下室中出来了。因为在此情况下朝公馆走去之后便会发生和ダンシャーク的战斗，所以最好先回到屋中回复HP。而且不要忘记存档。因为ダンシャーク是水属性，所以要用树属性的武器和防具来与它决胜负。而且因为会使用强力的魔晶石，所以也要用附属品来提高HP。活用ゴメス和アイン的特征来取得战斗的胜利吧!





守护パンネル之后?

守护好パンネル之后，就要用炸弹炸开挡住去路的岩石。这样便能够抄近道前往山顶。



エリシン和ラディア呢!? 能够救出カナン吗?

NEXT PAGE!!

寻求パープルパール

在レフィッシュ家中当保镖的エイシン他们为了寻求パープルパール而以サンゴ岛为目标。但是，虽然船停泊在ヴァンア的码头中，但却因没有船夫而无法开动。据处在附近的大叔指点，他们前往了船夫所在的酒馆。在听取了正在喝酒的船夫的委托之后，他们为弄到红葡萄酒而穿过マジ森林一路前往コル村。因为工场位于村的左侧，所以要到那里弄到酒。





从码头乘船前往サンゴ岛

乘船夫タンギ的船而前往サンゴ岛。在サンゴ岛上，因为会有水属性的妖怪登场，所以出发之前要在ヴァニア的城镇中改变成树属性的装备。在进入サンゴ岛的内部之后，将会与守护着パープルパール的トータラス和クラブドール发生战斗。因为要进行2连战，所以在战斗前要回复HP。因为トータラ2的防御力很高，所以要使用魔晶石来进行攻击。相反，クラブドール的攻击力很高，所以要一边注意ラディア的HP一边使用打击攻击和特技。







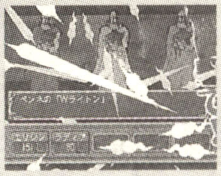
在レフィッシテュ家中等待着的是……？

回到レフィッシュ家中的エリシン他们被错当成间谍而被迫落入地下室中。登上梯子调查出口之后，ペンネ、ラザーニ、ニョッキ全集中前来进行袭击。这3个人的属性各异，是很难对付的对手，所以要集中攻击1人并顺序打倒他们。打倒他们之后便能够出去了，然后要再次回到レフィッシュ家。这时，最好要将装备改变成树属性的。因为レフィッシュ的防御力不是很高，所以エリシン的疾风剑是很有效的东西。



到底先打倒那一个比较好呢？

在与ペンネ、ラザーニ、ニョッキ战斗时要注意它们每人个自的属性，ペンネ的弱点是光，但它的攻击力很高，要注意回复。





终于和神父进行直接对决！

让ダンシャー和レフィッシュ合好之后便要4人合流前往ポンプ塔。但是，想要对此进行阻碍的ダランベール神父将会出现。在此之前，神父都在间接性的进行妨碍，这次终于要面对面的进行对决了。虽然是4人小组共同参加战斗，但是绝对不能马虎大意。因为神父是树属性，所以在战斗之前要给小组全体成员的装备变成火属性。而且，为了不让HP很少的ラディア死去，你有必要使用アイン替身。要最大限度的活用4人的特技来取得胜利。



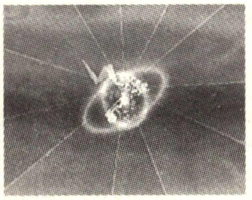
▲与敌人BOSS战斗时它会使用LV3威力的魔晶石，因此要注意及时回复体力。

暗黑神的质问……カナン的咒缚终于被解开！？

取回声、音和音!!

在与神父的战斗中取得胜利之后，ケルビ便会阻挡在转动ポンプ的4人面前。虽然4人被很轻而易举的打败了，但这时カナン却有了变化！在暗黑神的引导下，她的姿态消失在了洞窟的深处。如果能够正确回答暗黑神提出的5个问题的话，那知假面的咒缚就会被解开。得到在ドレバ洞窟中的海龟壳之后便可以回到朋友们那里了。







复活之后的カナン的强大之处是

カナン从トレバ的洞窟中回到了ヴアニス的城镇中。如果前往ポンプ塔的话，那么便可以和朋友们合流了。但是，在合流之前必须要进行武器和防护具的装备。因为将要和水属性的ケルビ进行战斗，所以要装备上树属性。与ケルビ的战斗是由カナン、ゴメス和エリシン这3人小组进行的。因为カナン的念力很强，所以推荐大家将他放在回复役，并且用攻击力很高的ゴメス和エリシン进行攻击。如果能够一边注意ケルビ的全体攻击一边进行战斗的话，那么胜利就在眼前了！





接下来，失去记忆的パメラ登场!!



第8话“恢复记忆的パメラ”



パメラ的名字是做为继承鬼神之魂的东西的象征，她便是第8话的主人公。物语是从她被一帮身着一身黑衣的男人们追赶而开始的。也许是因为从悬崖上落下时受到冲击的缘故，在命运的大地上苏醒过来的她失去了记忆。ラディア开始了调查……。



前往トーレ村的ムコシ道场



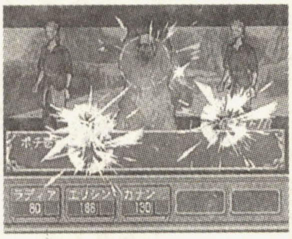
为了恢复パメラ的记忆，ラディア开始了旅程。首先要决定两名小组成员。如果重视攻击力的话，那么可以考虑选择ゴメス或エリシン、如果想将魔晶石做为重点的话，那么推荐大家带上カナン。决定完成员之后便要以トーレ村的道场为目标。在那里听取完狗的名字叫做トーマス这条情报之后便能够从大地图上向アリード荒野移动。



前往パーロ团的指挥所

在アリード荒野深处，有一个叫做パーロ团的秘密组织的指挥所。因为会在这里与ポチ一号进行战斗，所以事前进行装备。如果取得胜利了的话，那么便能够进入指挥所内部并发现トーマス。之后将会再次与ポチ一号开始战斗。胜利之后，便能够听到首领让你们将パメラ带去的话。

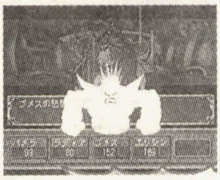


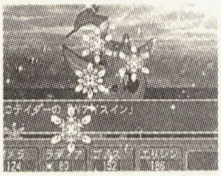




从ヴァニス的城镇前往サンゴ岛

听过首领所说的话的パメラ追赶着夺走她记忆的マッシモ而一路前往ヴァニス的城镇。通过位于研究所内部所隐藏着的道路之后，与マッシモ的对话和战斗便要开始了。因为マッシモ的HP很少，所以3个回合便应该能够将他打倒。如果所剩的记忆是彻底追查サンゴ岛中的事情的话，那么便要从ヴァニア的码头中乘潜水艇而向ザンゴ岛移动。因为在サンゴ岛上登场的妖怪是水属性，所以别忘了将装备改变成树属性。进入地图的深处之后，コテイダー正在等待 我们。因为他是使用W水属性等强力魔晶石来对你们进行攻击的，所以注意要在仔细的决定小组成员的职责之后再进行战斗。





パメラ的类型会有所变化

打完サンゴ岛的途径有3个种类，根据途径的不同，パメラ的恢复能力会有所变化。在叉道口上，选择2次右的情况便是武术类型，选择2次左的情况便是魔晶石类型。而且，选择从右到左或者从左到右时是武术和魔晶石平衡的类型。

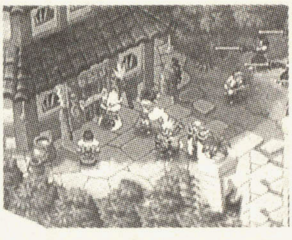


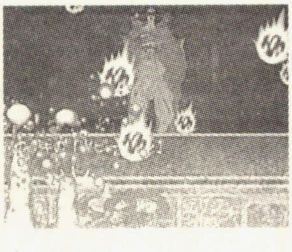
在タタン道场上最终决战!!

觉醒的パメラ在恢复了记忆的同时也恢复战斗能力。接下来便要回到ヴァニス的城镇，并且为了打倒タタン而前往道场。因为道场位于城镇的左上方，所以要调查门之后再进入其中。但是，因为进入塔之后会与BOSS进行5连战，所以在事前一定要记得存档。在这5连战中，最强劲的对手便是在第2战中登场的ゲキ。而且因为使用武器的攻击都会被封死，所以只能用魔晶石来进行攻击。因为ゲキ是火属性，所以如果不事先准备好大量的水属性的魔晶石的话，那么将很难取得胜利。

塔中的5连战

- 1F 酔っ払い
- 2F ゲキ
- 3F ゴウ
- 4F ザン
- 5F タタン





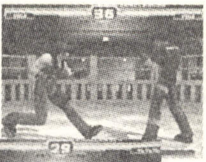
血腥咆哮 3

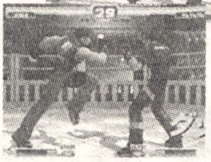
在游戏之前首先要预习
“BLOODY ROAR 3” 基础讲座

虽然应该记住的系统有许多，但是如果抓住要点的话便会很快习惯。因为我们会按系统类别进行介绍，所以希望玩家好好的预习一下。

移动系系统

总共有5个特殊的移动方法，它们分别是快速向前移动的QUICK FORWARD、BACK STEP、从远距离走近的DASH、横方向(左右)移动的向里移动和向外移动。这些在实际的游戏过程中都会经常使用。虽然横方向移动本身不具备躲避攻击的能力，但是在将对方逼入一端或自己被对方逼入一端时是很有效的。

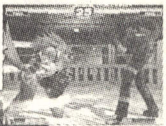

快速前进

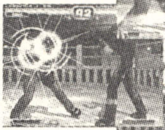

冲刺

攻击系系统

在几个系统当中，攻击系系统中的东西是最重要的。本系的系统包括做为本作最大卖点的兽化系统，以及上段投、下段投、GUARD BREAK、CANCEL等。

其中，我们希望大家最先记住的便是兽化系统。因为把握了拥有比做为人类时更具压倒性优势的能力的“兽人”之后，你便可以单纯的将敌人打倒。不过，虽然简便的说是兽化系统，但是其中也包含了兽化攻击、BEAST BREAK、超兽化等众多要素，所以全部记住这些要素也是需要下一番功夫的，希望玩家记住这些要素。


兽化


防御破坏


背投

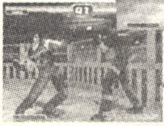
防御系系统

防御系系统包含许多东西，它们分别是轻防守、重防守、空中防守、趴下、ESCAPE、受身、防守攻击、起身等。其中最需重视的便是各种防守、受身、以及防守攻击。

各种防守和受身是防御对手攻击的最基本的要素。如果不了解的话，那么便会经常出现“不明白为什么会受到攻击”的情况，所以了解这些要素是非常重要的。防守反击是在受到对方连续攻击之时而改变形势的重要防御法，希望玩家尽快的记住。


重防御


受身


防御攻击

兽人战斗、真正的攻略开始!!

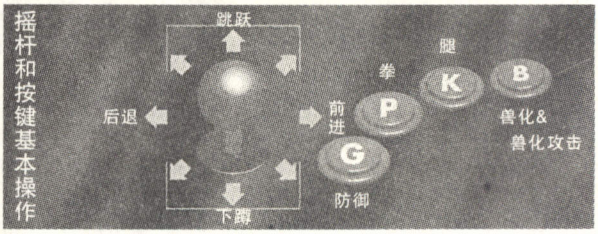
“BLOODY ROAR 3”终于发售了。这次我们要在解说系统的基础之上来向大家介绍全部人物的基础攻略和全技表。抓住重点来参加兽人战斗吧!

※指令全部是人物朝向右时的东西。G是防守按键、P是出拳按键、K是出脚按键、B是兽化和兽化攻击按键。还有，空心的箭头标记(⇨等)则表示短时间的向操纵杆发力，而实心的箭头标记(⬇等)则表示要长时间的向操纵杆发力。

“BLOODY－ROAR.COM”始动!

此网站中充满了故事和人物评论等“BLOODY”的情报。输入被表示在篇尾中的密码之后便可进入此网站……。

HTTP://WWW.BLOODY－ROAR.COM/



特殊操作一览

系统名	操作方法
快速前冲	→→
BACKSTEP	←←
冲刺	一定以上距离按→➡
横移动	↓⬆
兽化	人间时按B
BEASTDRIVE	兽人时↓↘→↓↘→B或↓↙←↓↙←B
超兽化	兽化槽MAX时,GPB或GKB同时按
投掷	P+K或P+G/↓P+K或↓P+G
投掷脱出	被投掷时P+K或P+G
防御破坏	各角色固有指令输入
CANCEL	CANCEL POINT时特定技输入
G止	特定技中按G
防御攻击	↓↙←P或K
空中追打	兽人时将敌人击飞后跳跃攻击
轻防御(上段/下段)	摇杆↓
重防御(上段/下段)	G或←/↓G或↙
空中防御	空中防御输入
伏	在不按G的状态↓⬇
逃出	在对手攻击之前→G
受身	浮空时P+K
起身腿	倒地中K
移动起身(前转/后转/横转)	倒地中→/←/↑或↓

月夜正在呼唤你!

兽化系统活用讲座

兽化系统是本作最重要的系统。我们在这里会为玩家逐一介绍有关兽化的系统，希望玩家们好好的记住。

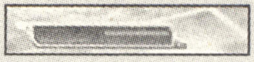
知晓 BEAST GAUGE

画面下部的 BEAST GAUGE 和“兽化”有着密切的关系。在做为人类时，GAUGE 会根据时间的经过、攻击、防守和被损害的程度而有所增加，如果成为了黄色的状态，那么便可以按动 B 键来进化兽化(即使在空中也可以)。因为兽化动作拥有无敌时间和具有将对手赶走效果的攻击判定，所以也可以做为紧急回避性的方法来使用。而且，如果在做为人类时使用一部分的兽化攻击的话，那么也能够一边出技而一边兽化(没有前面所述的兽化动作的效果)。

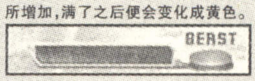
兽化之后，GAUGE 便会成为以前的量 ×0.5+50% 的点灭状态，而且会在每次受到攻击之时或防守之时而有所减少。在零的状态下，受到 DOWN 技的攻击之后，兽化便会解除。而且，使用 BEAST BREAK 之后，兽化也会被解决，这一点一定要注意。

兽化解除之后，GAUGE 便会变成绿色，而且直到它满之前都不能进化兽化。

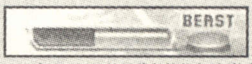
BEAST GAUGE 的变化



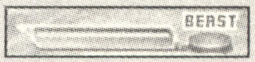
绿色状态时是不能够进行兽化的。根据时间的经过、攻击、防守和被损害的程度，GAUGE 会有所增加，满了之后便会变化成黄色。



因为在比赛开始时，黄色 GAUGE 是零的状态，所以在开始之后便能够进行兽化，而兽化之后，GAUGE 便会减少一半。



在 GAUGE 处于黄色的状态时，基本上是能够进行兽化的。兽化后，GAUGE 会成为点灭的状态，在零的状态下，受到 DOWN 技的攻击之后，兽化便会被解除。



如果黄色 GAUGE 再变满的话，那么便能够实现超兽化。但是，超兽化终了之后，GAUGE 便会消灭。

兽化后的变化

与做为人类时相比，兽人拥有值得夸耀的压倒性的攻击力和防御力。做为兽人时专用的系统也有许多，但是我们希望玩家最先记住的便是 B 按键变为了攻击按键。在做为人类时，B 键只是一种兽化的手段，但是做为兽人时，它能够发出兽人时专用的攻击。而且因为此键能够发出许多强劲的技，所以要积极的使用它。

除此之外，做为大变化而要被举例说明的则是体力回复能力的追加。无论是做为人类时也好，还是做为兽人时也好，受到损伤的一半力量会做绿色 GAUGE 而留下来，但是做为兽人时，这部分能够一点点的回复。与防御力低且没有回复能力的人类时相比，兽人时是更加有利的，这一点勿庸致疑，但是，兽化被解除之时，绿色 GAUGE 便会变没，这一点要注意。

兽人时的利处

●体力回复能力的追加

体力 GAUGE 的绿色部分是回复可能 GAUGE，而且是在只有做为兽人时才有的体力回复。但是，黄色 GAUGE 变成零之后便会 K.O。

●攻击力和防御力的上升

攻击力和防御力是做为人类时的 1.33 倍。因为具有体力回复效果，所以实质损伤之差还要在那之上。

●B 键变化成攻击按键

在做为人类时，B 键只是兽化用的按键，但在做为兽人时，它便变成了兽化攻击按键。按动它便可以发挥兽人的能力而发出独特的攻击。

●联系增加。技的性质之变化

使用 B 键便能够和特定的技产生联系。而且，即使和做为人类时的技相同或有联系，技的性质也会有所变化。

●削能力的追加

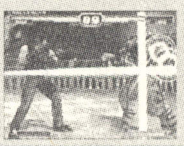
即使对手防守住了你发出的攻击，对手的体力也会减少，这正是因为削能力的追加。即使对手也是兽人，他用削也是不能够 K.O 的。

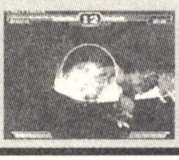
●能够使用 BEAST DRIVE

能够发动各人物固有的 BEAST DRIVE。但是，发动后便会被强制的解除兽化。

BEAST DRIVE 的特征

BEAST DRIVE 在做为兽人时占据着意义深远的位置。虽然其性能会因技而异，但是因为它们都有共通的特征，所以我们在这里向玩家解说一下。第一，BEAST DRIVE 在所剩时间(超兽化时)越多的状态下便会发挥出越高的威力。第二，在发动的瞬间，能够回复的 GAUGE 便会回复(回复量会根据 BEAST DRIVE 和所剩时间而变化)。第三，如果在被设定在各人物的技上的 CANCEL POINT 上发力的话，那么便可以和指令技一样的发出 BEAST DRIVE。如果理解了这些特征的话，那么对战时的胜率一定会大大上升。

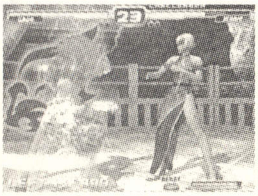




超兽化系统

超兽化是在 BEAST GAUGE 满了的状态下通过同时按动 G P B 或者 G K B 键而发动的。

在发动后的 12 秒钟，你会成为拥有各种能力且超越兽人的，那是终极的兽人状态。但是，12 秒之后，超兽化便会终了，而 BEAST GAUGE 也会在本次的比赛中消灭，这一点希望玩家注意。因为这之后便不能成为兽化的状态了，所以希望玩家将这做为最终手段。



▶超兽化是只有 12 秒钟的终极形态，希望玩家在时间内将对手 K.O。

超兽化的性质

●超兽化只有 12 秒

超兽化的过程只有自发动开始之后的 12 秒钟，这是全部人物共通的，所以要争取在很短的时间内解决一切。

●速度提高

与做为兽人时相比，速度会全面性的提高。因此，做为兽人时所不能连续 HIT 的联系技也能够连续 HIT 了。

●与做为兽人时相比，攻击力有所提高

超兽化时的攻击力也会比做为兽人时有着大幅度的提高，给与人类对手的损伤是无法计算的。

●使用 BEAST DRIVE 的问题

如果在制限时间内，那么可以多次使用 BEAST DRIVE。但是，随着所剩时间的减少，与之相对应的威力也就会降低。

●全部的技都能够 CANCEL

有关 CANCEL 的问题请参照下页。在超兽化时，能够将通过 CANCEL 发出的技再 CANCEL。

●超兽化终了后，BEAST GAUGE 消

12 秒钟的超兽化终了之后，BEAST GAUGE 会消灭，这也就意味着在本次对战中不能再兽化，这一点要注意。

超兽化的用途?

虽说具有各种各样的效果，但超兽化终了之后，本次对战中的 BEAST GAUGE 便会消灭，所以不能够随便的使用这一点也是事实。那么，在什么样的状况下发动会有效呢？如果想要实际使用的话，那么恐怕应该用在即使 BEAST GAUGE 消灭也不会有任何影响的最终回合。而且，在将要取得某一回合胜利时也可以试着用一下。如果拥有在 12 秒钟内将对手打倒的自信的话，那么便可以使用。充分利用能够放开使用的 BEAST DRIVE 和幅度扩宽的 CANCEL 行动，试着去研究一下能够一口气将对手 K.O. 的方法吧!

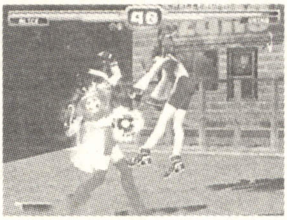




防守反击

具有轻防属性的特殊攻击。除了能够应付联系性的攻击之外，还能与G键组合着来使用……，可能性无限大！

按动→→↑P或K(根据人物而异）而使出的特殊打击技。其最大的特征便是拥有和轻防守相同的性质。因为能够使得对手的上、中段攻击无效化，所以在对手的联系攻击中使用是最基本的。但是，对手下段攻击、上段投、GUARD BREAK则是无效的，这一点一定要注意。还有就是，如果在攻击判定的发生前，按动G键之后就能够在途中将攻击动作CANCEL掉。



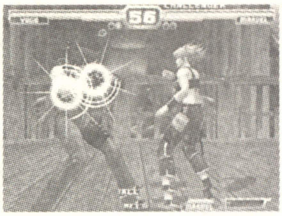


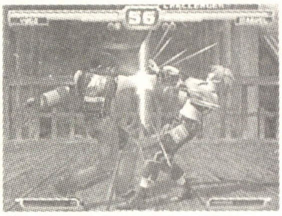
GUARD BREAK

虽然僵直时间很长，但却是能够将对手的状态崩溃的特殊攻击。希望玩家熟练的使用，并以攻击为目标！

一边放光一边发出的、拥有能够将对手的防守崩溃的效果的特殊打击技。不过，能够通过GUARD BREAK来崩溃的只有基本性的轻防守而已，它对G或者操纵杆后方向的重防守是无效的，这一点要注意。

除此之外，它还能够将具有和轻防守相同性质的防守反击催毁。有关各人物的GUARD BREAK设定技，请参照别页的技表。





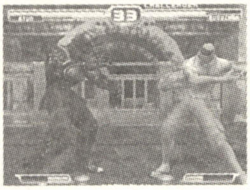
投

投技是为了崩溃对手的防守的一种手段。在这里，希望玩家好好的记住有关投技的详细性质。

全部人物共通的投技全部分为4个种类。我们在这里要向玩家详细的说明一下。

第一种和第二种是能够将站立状态的对手投出去的上段投(P+G或者P+K)。这两种投技可以说是基本投技，而且本作分别准备了做为人类时和做为兽人时的投技。第3种是能够将蹲着状态的对手投出去的下段投（→P+G或者→P+K)，这种投技在做为人类时和做为兽人时是没有变化的。最后一种是能够从对手的背后将其投出去的背后投技，这种投技没有上段、下段的区别，而且在做为人类时和做为兽人时也是没有区别的。除此之外，还存在着很多各人物固有的指令投技，不过其种类和性质却千差万别。其中存在着将空中的对手投出去的空中投技和连续输入指令的连投技等。





在这些投技当中，被对手投出去之后按动P+G或者P+K便可逃脱对手的投技。但能够逃脱的投技只包括基本的上段和下段投技，以及空中投技(有例外)。虽然不可能逃脱指令投技，但是也有例外，在遇到ブスジマ的舌スルー时（→↗↑P+G或者得P+K，输入相同的指令便能够逃脱。

逃脱投技

按动P+G或者P+K便能够摆脱对手的投技。不过在对手避开之时，有必要在第2段以后掌握好时机的用力。



▲推测HIT MARK的出现，掌握好时机的用力！

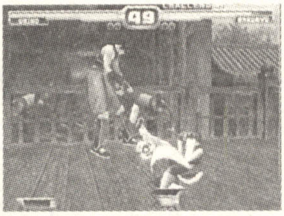
AIR COMBO

使用回避困难的跳跃攻击的空中COMBO。要配合对手的回避行动来考虑若干参数！

在对手浮在空中之后和受到空中的对手攻击之后，要掌握好时机的用操纵杆向跳跃方向发力。

如果顺利的话，那么便能够用跳跃来将硬直CANCEL掉，而且能够根据跳跃攻击来进行追击。

其最大的优点便是能够在空中尽早的进行追击。这样一来便可以狙击对手的回避而给与对手相当大的损伤。



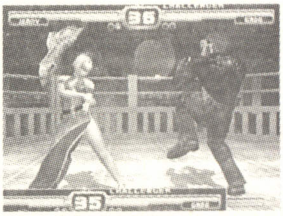


CANCEL

通过将CANCEL与联系相结合便能够增加变化，这一点是很重要的。当然也不要忘记G键的作用……。

对于一部分的打击技来说，它们能够通过先行输入的特定之技来CANCEL掉攻击运动，这是本作中设定的一种叫做CANCEL POINT的东西，这些技都是→↗↑、→→↑、↑、↑等需要多次操纵操纵杆才能够发出指令技，而且能够CANCEL掉攻击后的僵直。

而且，其中存在着许多和防守反击一样的通过按动G键便可以中断动作的技。

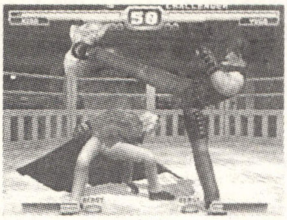




ESCAPE

能够回避全部的打击技的回避动作。能够在对手的联系攻击下变被动为主动。

ESCAPE 是可以与趴下并称为防御系系统的支柱的特殊回避系统。其操作方法十分简单，只要配合对手的攻击而掌握好时机的按动⇕G 即可。只要掌握好了时机，那么便能够不用防守的回避全部的打击技。虽然通过"操纵杆➡+G"也是能够实现的，但是即使是在按动 G 键的状态下，只要操纵杆向前之后便不能够进行防守了，这一点希望玩家注意。习惯之后便可以逐渐的投入到实战当中了。

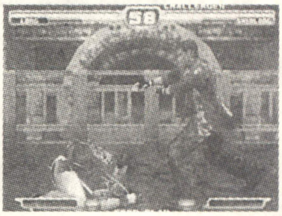


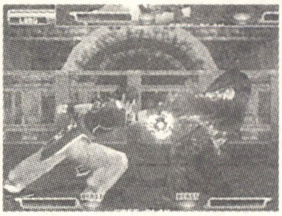


趴下

能够回避上、中段攻击的特殊技。从此引申的专用技还有许多，所以希望玩家们逐一核查它们的性质。

在持续按动 G 的状态下，向下按动操纵杆便能够创造出特殊结构的趴下状态。在趴着的过程中，能够全部回避对手的上、中段攻击，除了下段攻击（包括下段投技）之外，你不会受到一切攻击。因此，在回避上段投技和中段攻击等时使用会有非常好的效果。而且，在趴着的过程中，如果按动攻击按键便能够发出从趴下状态中引申的专用攻击，所以在回避的同时要尽快的加以反击！





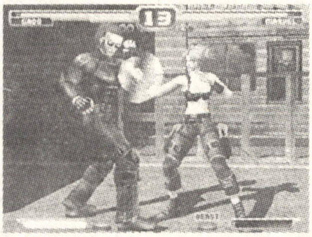
各种防守

各种防守方法可以说是防御系统的基本。所以要熟练掌握拥有独特性质的2种防守方法。

在游戏中存在轻防守和重防守两种性质不同的防守方法。我们在这里要向玩家说明一下这两种防守各自的特征。

首先是轻防守，它是在不使用 G 键且操纵杆位于中间的状态下而形成的防守方法。其最大的优点便是防守时的僵直时间很短，而且还能够进行攻击防守后的反击等，对对手联系攻击更是有效果。但是，受到特殊攻击 GUARD BREAK 之后便会多少受到一些损伤，而且还会形成踉跄状态，这也是它的缺点。这与在攻击运动的前半期中拥有和重防守相同性质的防守反击是一样的。

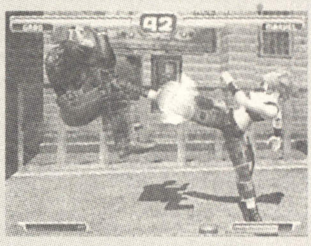
另外一种便是重防守，它是通过按动 G 键或将操纵杆向后推而进行的。虽然重防守的僵直时间很长，但是它能够防御包括 GUARD BREAK 等一切的打击技。总之在最开始时最好要重点使用这个重防守，在习惯了游戏之后再渐渐使用重防守！





空中防守只有 1 次

在跳跃过程中和受身之后等人物处于空中的状态下也能够防御对手的攻击。不过，在空中只能够进行 1 次防守，在对手进行连续攻击的状态下便会受到损伤。

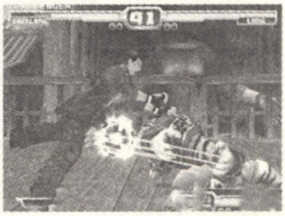


▲在空中只能够进行 1 次防守，所以要与 ESCAPE 相结合的使用。

踉跄·回复

要尽快的从无防备的踉跄状态中回复过来，以便回避多余的损伤。虽然很质朴……但却会成为分出胜负的关键！

如果轻防守被 GUARD BREAK 崩溃的话，那么在受到特定的攻击之时便会发生各种踉跄状态。在这期间不能够进行攻击和防守等一切行动，如若再受到发生的快速攻击的话，那么便会受到连续打击。不过并不是没有任何办法，通过连续按动按键和推动操纵杆便可以尽快的从踉跄状态中回复过来。如果能够尽可能的在早期阶段中回复过来的话，那么便不会受到多余的损伤。



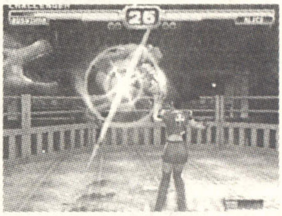


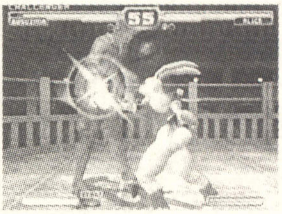
受身

在空中站直、并且要尽快的回避追击！在掌握好时机之后要坚决的进行反击！！

受到对手的攻击而浮在空中之时，通过按动 P+K 便能够实现受身。通过组合使用空中防守和空中 ESCAPE 便能够回避空中 COMBO。

但是，因为受身的过程中并不是无敌状态，所以不可能完全回避对手的攻击。所以如果能够进行受身的话，那么最好要尽可能的在早期阶段中进行受身，这样便能够产生好的结果！





ALICE



■基本技

技名	指令
ジャブ	P
スルーパンチ	→P
スウエーナックル	←P
スクワットジャブ	↓P
ボディーフック	↘P
ロースウエーナックル	↙P
スライドパンチ	→→P
ラビットタックル	冲刺 P
ホッピングハンマー	蹲下 P
ターンストレート	反向 P
スクワットターンストレート	反向↓P
アリススーパーアッパーカット	↑P
ジャンピングパンチ	跳跃 P
ジャンピングハンマー	跳跃→P
ハンマードロップ	追击 P
サイドハイキック	K
アークドロップ	→K
レッグスラッシュ	←K
スクワットサイドキック	↓K
ファニースウィープ	↘K
リバースフットキック	↙K
ラビットニーパット	→→K
ラビットスライダー	冲刺 K
ルナーキック	蹲下 K
ターンキック	反向 K
スクワットターンキック	反向↓K
ネクロディザイア	↑K
ジャンピングキック	跳跃 K
ミサイルキック	跳跃→K
ミサイルキック	跳跃←K
スタンプキック	追击 K
ブリッツパンチ	B
ステップキック	→B
ラビットキック	←B
スクワットブリッツパンチ	↓B
ニードルキック	↘B
ブラストレッグ	↙B
ライジングトーキック	→→B
ダッシュサマーソルトキック	冲刺 B
ホッピングキック	蹲下 B
リバースドロップキック	反向 B
スクワットターンハンマー	反向↓B
ラビットハンマー	↑B
エアカッター	跳跃 B
スターダストキック	跳跃→B
ジャックナイフドロップ	追击 B

■投げ技

技名	投技
リバースフランケンシュタイナー	P＋K
ジャックナイフヒールエッジ	↓P＋K
アリスプレッシャー	对手后 P＋K
エアレイド	空中↓P＋K
ラビットスタンプ	兽化 P＋K

■コマンド技

技名	指令技
スパイラルキューブ	↓↘→P
ジョースライダー	↓↘→K
ラビットフリップ	↓↘→B
リリースラップ	↓↙←P
サマセットスラッシュ	↓↙←K
スイッチムーンサルト	↓↙←B
サマセット	↓↑P
サーヴィス	→←P

■ビーストドライブ

技名	兽化指令技
マーシーラビット	↓↘→↓↘→B
リフティングスターレイン	↓↙←↓↙←B

■连续技

技名	连续技
アッパースラッシュ	PPP→P
スラストラッシュ	PPP↓P
スルーパンチアッパー	→PP
スウエーキックコンボ	←PK
スウエーキックコンボロー	←P↓K
スクワットブリッツコンボ	↓P↓K
ラビットステップ	↘PPP→K
ラビットステップハンマー	↘PPP↑B
ロースウエーコンボ	↙PK
サイドハイキック	K
ブリッツリバースロー	KP↓K
ヒールエッジコンボ	KK
ヒールエッジコンボハイ	KK←K
ヒールエッジコンボロー	KK↓K
ヒールエッジコンボミドル	KK→K
アークドロップコンボラッシュ	→K↓K↓P
アークドロップコンボ	→K←K→K
ローコンボツイン	↓K↓K
ファニーチェーン	↘KKK
ファニーブラスト	↘KK↙B
ファニーサマセット	↘KK←K
ローラビットラッシュグラウンド	↘BBB
ルナーコンボ	蹲下 K→K
トリプルサマセット	↓↙←KKB
ブリッツパンチコンボ	BB
ハイラビットコンボ	BBB→B
ローラビットコンボ	BBB↓B
ミドルラビットコンボ	BBB←B
ローラビットラッシュニー	↓B↓BBBB
ローラビットラッシュスライダー	↓B↓B↓B↓K↓B
ローラビットラッシュグラウンド	↘BBB↓B
ローラビットラッシュサマセット	↘BBB↓↑K

BAKU



■基本技

技名	指令
短刀	P
流闪刃 横斩	→P
流闪刃 纵斩	←P
闪波	↓P
流影刃	↘P
草雉刃	↙P
双击破	→→P
地擂り刃	冲刺 P
影缚り	蹲下 P
目溃	反向 P
回身短刀	反向↓P
浮身返り	↑P
飞び短刀	跳跃 P
飞龙斩击	跳跃→P
苦无刺し	追击 P
流牙脚	K
半月落とし	→K
影刃脚	←K
低刺蹴	↓K
胫打ち	↘K
影払い	↙K
风裂脚	→→K
震空脚	冲刺 K
爆龙炮	蹲下 K
背迅脚	反向 K
足挂	反向↓K
日轮脚	↑K
裂空脚	跳跃 K
飞龙弹	跳跃→K
飞龙弹	跳跃←K
追い突き蹴り	追击 K
毒掻き	B
毒突き	→B
影斩击	←B
下段毒掻き	↓B
地擂り弹	↘B
掻き上げ	↙B
双毒击破	→→B
双毒龙卷破	冲刺 B
爆龙此打	蹲下 B
腹裂き	反向 B
离影	反向↓B
急袭毒击破	↑B
空刃脚	跳跃 B
冲空斩击	跳跃→B

■投げ技

技名	投技
崩身转击	P＋K
里转	↓P＋K
里饭纲落とし	对手后 P＋K
饭纲落とし	空中↓P＋K
斩灭龙卷击	兽化 P＋K

■コマンド技

技名	指令技
雷光饭纲落とし	↓↘→P
烟幕弹	↓↘→K
头豪苦突き	↓↘→B
硬气流击破	↓↙←P
烟阵螺旋脚	↓↙←K
烟阵螺旋脚	↓↙←K↓
烟阵螺旋脚	↓↙←KP
升天掻き上げ	↓↙←B
天人饭纲落とし	→←P
天人雷光脚	→←K

■ビーストドライブ

技名	兽化指令技
分身火炎地狱	↓↘→↓↘→B
土神觉醒四界阵	↓↙←↓↙←B

■连续技

技名	连续技
连刀刈り足	PPK↓K
连刀落刃脚	PPKK
连刀元月脚	PP←K
连刀螺旋脚	PP↓K
连刀螺旋里肘	PP↓KP
三连刀	PPP
连刀浮身返り	PPP↑P
三连刀螺旋脚	PPP↓K
三连刀螺旋里肘	PPP↓KP
三连刀螺旋斩り	PPPP
螺旋流影刃	PPPP→P
流影日轮脚	↘PK
流影崩击	↘PP
流影此打	PPP↘PB
流闪掻き上げ	←P↙B
裂迅雪崩蹴り	KKK
龙牙落槌半月落とし	KK→K
龙牙落槌元月蹴	KK←K
裂迅雪崩蹴り	↘KKK
裂迅草擂り蹴り	↘K↓K
裂迅刈り蹴り	↘K→K
月影返り	→K←K↑P
疾风二段蹴り	→→KK
疾风稻妻落とし	→→KKK↓KK
落雷	KK
毒掻き支转脚	B↓B
连掻き	BB
毒爪影斩击	BBB
连掻き转倒炮	BB↓B
毒突き	→B
连突き	→BB
连爪三连击	→BBB
连爪四连击	→BBBB
毒闪流牙脚	→BK
毒突き支转脚	→BB
毒闪转倒炮	→BBB
毒爪流影日轮脚	→BBB↘PK
邪舞牢头豪苦突き	→BBB↘P↓↘→B
邪舞牢头豪苦突き	→BBBB↘P↓↘→B
毒爪爆铳连击	→BBBBB
骸裂	对手倒下时↓BBBBB

GADO



■基本技

技名	指令
ジャブ	P
トマホークショット	→P
ターニングエルボー	←P
スクワットジャブ	↓P
シェルショット	↘P
アンブッシュカノン	↙P
ダイブカノン	→→P
ストリークファイア	冲刺 P
ライズショット	蹲下 P
ターンナックル	转身 P
スクワットターンナックル	转身↓P
ドロップショット	↑P
ジャンピングナックル	跳跃 P
ジャンピングハンマー	跳跃→P
プレッシャ－ボム	追击 P
ライジングバレル	K
ニードルランチャー	→K
スピントレット	←K
スプレットマイン	↓K
インテンスシュート	↘K
ヒーティングホイール	↙K
ニードライブ	→→K
マインスライダー	冲刺 K
バーティカルバレル	蹲下 K
リバースキック	转身 K
ローリバースキック	转身↓K
エアカノン	↑K
ジャンピングキック	跳跃 K
ミサイルキック	跳跃→K
ミサイルキック	跳跃←K
マズルハンマー	追击 K
ネイルスクラッチ	B
ネイルスピアー	→B
ヴァニッシングスクラッチ	←B
ネイルスウィープ	↓B
ローツインスクラッチ	↘B
スクワットバックターンスクラッチ	↙B
ダイノヘッド	→→B
ブルータルレイド	冲刺 B
グランドスクラッチ	蹲下 B
バックドロップキック	转身 B
スクワットターンスウィープ	转身↓B
ダイブツインスクラッチ	↑B
シェイブキック	跳跃 B
ローリングシュレッダー	跳跃→B
キルスクラッチ	追击 B

■投げ技

技名	投技
グラブノックダウン	P＋K
シェイクボム	↓P＋K
サプライズクラッシュ	在对手后面 P＋K
ダムサイトファング	兽化时 P＋K

■コマンド技

技名	指令技
ヒートキャプチャー	↓↘→P
ヒートキャプチャーミドルキック	↓↘→P 击中时 K
ヒートキャプチャーローキック	↓↘→P 击中时↓K
アサルトブロー	↓↙←P
アブソリュートファイア	←→P
レイジカッター	↓↘→K
デンジャースピン	↓↙←K
デモリッションファング	↓↘→B
ライジングレイザー	↓↙←B

■ビーストドライブ

技名	兽化技
G－ボンバー	↓↘→↓↘→B
G－キャノン	↓↙←↓↙←B

■连续技

技名	连续技
ヘビーウエイトショットガンG	PP→P
ショットガンコンビネーションドライブ	PP→K
ショットガンブラインドスクラッチ	PP↓B
ツイントマホーク	→PP
トマホークドライブ	→PK
トマホークバスター	→PPP
スピニングストライク	←PP
スピニングスクラッチ	←PPB
スピニングスクラッチ	←PPBB
スピニングロースクラッチ	←PPB↓B
シェルスマッシュ	↘PP
シェルスラッシュ	↘P↓K
サイドブレイク	蹲下 PP
トルーパーコンビネーション	KK
トルーパーコンビネーション	KKK
スカイランチャーストライク	→KKK
ソリッドランチャーストライク	→K→KK
グランドランチャーストライク	→K↓KK
フェイントスカイランチャー	→KKP
フェイントソリッドランチャー	→K→KP
フェイントグランドランチャー	→K↓KP
プレッシャーオブタイラント	↓↙←K←→P↓↘→P↓↙←P
ダブルスクラッチ	BB
トリプルスクラッチ	BBB
トリプルロースクラッチ	BB↓B
トラップネイル	B↓B
デストロイスクラッチ	→BB
ブラインドスクラッチ	→B↓B
ブラッディレイジ	↑B→↗↑B

JENNY



■基本技

技名	基本技
スラップ	P
スイムスラップ	→P
ヘビースラップ	←P
レッグスラップ	↓P
カッティングハイ	↘P
ダブルレッグスラップ	↙P
パイルバンカー	→→P
プッシュアウト	冲刺 P
レッグカッター	蹲下 P
リパルスエルボー	转身 P
ターンスラップ	转身↓P
ジャンプアウト	↑P
ライジングシャドウ	↑P 击中后 B
ジャンプジャブ	跳跃 P
エアロスラッシュ	兽化时跳跃 P
ギロチンスラップ	跳跃→P
グラビティエルボー	兽化时跳跃→P
ピーコックスラップ	兽化时跳跃↑P
ウェイクアップスラップ	追击 P
ゴーストライン	K
パッションキック	→K
バイバイキック	←K
アンダースピック	↓K
ニードルスピック	↘K
グランドシェービング	↙K
バイタルブレイカー	→→K
コケティッシュスライダー	冲刺 K
エナメルアーチ	蹲下 K
ターンフックヒール	转身 K
リパルスヒールスタンプ	转身↓K
エナメルレインボー	↑K
ジェットヒール	跳跃 K
リリカルニー	兽化时跳跃 K
ロケットヒール	跳跃→K
ロケットヒール	跳跃←K
サイクロンスラッシャー	兽化时跳跃→K
エアロダンサー	兽化时跳跃↑K
ケイブインスタンプ	追击 K
レンドクロウ	B
ナイトメアデパーチャー	→B
スピニングクロウ	←B
レッグスピック	↓B
バランスビーム	↘B
スイープクロウ	↙B
スラッシュタロン	→→B
ウインドライダー	冲刺 B
タロンサイクロン	蹲下 B
バックアッパータロン	转身 B
カッティングターン	转身↓B
バックサプライズ	↑B
ミラージュタロン	跳跃 B
ジャンプスラップ	跳跃→B
ライジングスパイラル	跳跃↑B
マキシマムスラップ	跳跃↓B
ウェイクアップスラッシュ	追击 B

■投げ技

技名	投技
スイートネックブレイク	P+K
スイートディスグレイス	↘P+K
スイートライディング	在对手后面 P+K
スイートドライバー	空中↓P+K
ブラッドサッカー	兽化时 P+K

■コマンド技

技名	指令技
ツイスト	↓↘→P
ブリリアントスラッシュ	↓↙←P
エキセントリックキック	↓↘→K
クールサマーエッジ	↓↙←K
バットウイングブレード	↓↘→B
フラップウイング	↓↙←B
ドリルタロン	↓↙←BP
ドリルタロン	↓↙←BK
ドリルタロン	↓↙←BB
ユーフール	←→P

■ビーストドライブ

技名	兽化技
スカイハイテンペスト	↓↘→↓↘→B
クリムゾンスライダー	↓↙←↓↙←B

■连续技

技名	连续技
スラップスラップ	PP
スラップスラップスラップ	PP←P
スラップアンドパッションキック	PP→K
スラップアンドレッグナイフ	PP↓K
コンプリートディスオーダー	PPBBBBB
ウインドスライダー	PPBBB↓B
ターンエルボー	↘PP
ターンヒールスタンプ	↓P↘K
ライジングシャドウ	↑PB
エルボーフラップ	转身 P↓↙←B
ゴーストライントゥツイスト	K↓↘→P
パッショネートヒールラッシュ	→KKKKK
パッショネートヒールバイバイ	→KKK←K
パッショネートヒールナイフ	→KKK↓K
ナイトメアフラップ	→KKK→BBB↓↙←B
パッショネートジャンプアウト	→KKK↑P
ヒールラッシュトゥツイスト	→KKKK←K↓↘→P
スライキック	↓KK
エナメルウォールウィンド	↘KK↓KK
エナメルバイバイ	↘KK←K
エナメルトゥツイスト	↘KKK↓↘→P
エナメルブレード	↘KKKK
バイタルブレーカートゥツイスト	→→K↓↘→P
グロスエッジ	蹲下 KK
パッショネートヒールラッシュ	转身 KKKKK
パッショネートヒールバイバイ	转身 KKK←K
パッショネートヒールナイフ	转身 KKK↓K
ヒールラッシュトゥツイスト	转身 KKK←K↓↘→P
ナイトメアフラップ	KKK→BBB↓↙←B
コンプリートディスオーダー	BBBBB
ディスオーダーフラップ	PPBBBB↓↙←B
ウィンドスライダー	BBB↓B
ディスオーダーフラップ	BBB↓↙←B
ナイトメアフラップ	→BBB↓↙←B
ウィンドディスオーダー	冲刺 BB
ウィンドライダーフラップ	冲刺 B↓↙←B
スラッシュフラップ	跳跃 P↓↙←B
リリカルフラップ	跳跃 K↓↙←B
スパイラルタロン	跳跃→BBB
ブラストエアー	跳跃 BBB

■ツイストえからの派生技

技名 コマンド	指令
ツイストフール	↓P
ツイストヒールチェンジ	KK↓K
ツイストチェンジ	KK↓P
ツイステッドストライク	KKKKK←K
ツイストヒールチェンジ	KKKKKK↓K
ツイストフール	KKKKKK↓P
エキセントリックツイスト	KKKKKK↓↘→K
ツイステッドエクスプロージョン	KKKKKKK
ツイストヒールチェンジ	↓K
エキセントリックツイスト	↓↘→K
ツイステッドタロン	BBBB
ツイストトゥヒールラッシュ	KK→KKKK
パッシブツイスト	←
アクティブツイスト	→
ツイストキャンセル	G

LONG



■基本技

技名	指令
掌打	P
冲捶	→P
七寸靠	←P
伏掌打	↓P
斩锤	↘P
横拳	↙P
铁山靠	→→P
鹰捉把	冲刺 P
连击撩拳	下蹲 P
双撑掌	回转 P
转身崩捶	回转 ↓P
腾空斜捶	↑P
腾捶	跳跃 P
落双捶	跳跃 →P
击地捶	连击 P
壁腿	K
双扣腿	→K
后蹴腿	←K
前扫腿	↓K
侧腿	↘K
后扫腿	↙K
疾地扫腿	→→ K
神龙脚	冲刺 K
穿弓腿	下蹲 K
转身旋腿	回转 K
转身扫腿	回转 ↓K
腾空分脚	↑K
飞刺腿	跳跃 K
风门倒坏	跳跃 →K
风门倒坏	跳跃 ←K
震脚	连击 K
虎爪击	B
虎扑子	→B
虎扑把	←B
伏虎双爪	↓B
背身虎尾脚	↘B
天边挂月	↙B
罗汉鞭	→→B
疯兽咆哮	冲刺 B
狮子冲天炮	下蹲 B
铁山靠	回转 B
振竹爪	回转 ↓B
环云击	↑B
兽登脚	跳跃 B
猫身宙击	跳跃 →B
饿虎扑食	连击 B

■投げ技

技名	投掷技
炮身发劲	P+K
封跪膝	↘P+K
里投	在对手后方时 P+K
踏身金刚捶	兽化时 P+K
虎爪掌	←→P+K

■コマンド技

技名	指令技
箭疾步	↓↘→P
外门顶肘	↓↙←P
连环腿	↓↘→K
无影脚	↓↙←K
劲绝牙	↓↙→B
金刚捣碓	↓↙←B
钉脚	←→K

■ビーストドライブ

技名	兽化指令技
擂打顶肘	↓↘→↓↘→B
猛虎硬爬山	↓↙←↓↙←B

■连续技

技名	连续技
连捶环云击	PPP↑B
掌打旋脚	PK↑K
鹞子栽肩	↘PP
虎爪旋脚	B↓B
爪掌旋脚	BP↑B
天边连华山	↙BB
背身连华山	↘BB
通天十字破	BBB
伏虎十字双	BB↓B
十字罗汉	BB→B
金刚虎扑把	↓←BPPPP
连珠靠爬山	1中K→B←P
连珠虎扑把	1中K→B←B
钉脚靠爬山	←→K→B↓P
钉脚虎扑把	←→K→B←B

■六合鸿(虎)轮式开始技 括号内的可与六合鸿(虎)轮式派生

技名	指令
上步连开(1·6·7)	→P
双扣腿(5)	→K
连捶挑领(全部)	PPP
爪掌打(全部)	BP
掌打旋脚(3)	PK↓K
连捶单把(3·6·9·12)	PP
高蹴日月把(5·11)	K
伏虎日月把(11)	↓B
虎爪掌(全部)	←→PK

■六合鸿轮式

P 打开(1) ↔ ↓K 斧刃脚(2) ↔ →P 单把(3)

↕ ↕

→K 左踹脚(6) ↔ ↓P 日月把(5) ↔ K 右踹脚(4)

■六合虎轮式

P+B 绝爪(7) ↔ ↓K+B 下势虎斩(8) ↔ →P+B 伏虎(9)

↕ ↕

→K+B 里合腿(12) ↔ ↓P+B 斩捶(11) ↔ K+B 飞燕脚(10)

■六合鸿(虎)轮式终了后的直接派生技

技名	指令技
横拳	↙P
掌打旋脚	PK↓K

■六合鸿(虎)轮式 终了技

技名	指令
崩拳	←P
翻身连脚	←K
里门顶肘	→→P
旋风脚	→→K
前扫幻脚	↓↓K
连珠炮动	↓↓P
鸿云转	BB
六合伏虎	B↓B
六合冲天炮	B→B
靠山壁	→→B
半月刃	↓↓B
六合神龙脚	←←B

■震脚派生技

技名	指令
金刚双扣日月把	↓↙←BBB↓B
金刚连扣日月把	↓↙←BBBB↓B
金刚连扣无影脚	↓↙←BBB↓↙←K
金刚双扣无影脚	↓↙←BBBB↓↙←K
金刚鸿轮式(天)	↓↙←B↑BBBBB
金刚鸿轮式(地)	↓↙←B↓BBBBB
金刚鸿轮式(阴)	↓↙←B→BBBBB
金刚鸿轮式(阳)	↓↙←B←BBBBB

MARVEL



■基本技

技名	指令
M－Ⅵナックル	P
ハンティングエルボー	→P
スピニングエルボー	←P
ポーチングナックル	↓P
アマゾネスブロウ	↘P
グランドチョップ	↙P
ショルダーブースト	→→P
アブソリュートファイア	冲刺 P
エルボーアッパー	下蹲 P
ターンナックル	回转 P
スクアトターンナックル	回转 ↓P
ダイビングチョップ	↑P
ジャンピングナックル	跳跃 P
ジャンピングハンマー	跳跃 →P
プレッシャーボム	连击 P
G－Ⅲキック	K
アサルトニー	→K
ターンライドキック	←K
ローライドキック	↓K
ミドルライドキック	↘K
キックマイン	↙K
ダブルレッグミサイル	→→ K
マインスライダー	冲刺 K
グランドヒールキック	下蹲 K
リバースキック	回转 K
ローリバースキック	回转 ↓K
スカイガンナー	↑K
ジャンピングキック	跳跃 K
ジャンピングバックキック	跳跃 →K
ジャンピングバックキック	跳跃 ←K
マズルハンマー	连击 K
アングリーフィスト	B
バイオレントクロウ	→B
バックキック	←B
ダブルクロウ	↓B
レパードウォーキング	↘B
ターンスクラッチ	↙B
レパードヘッド	→→B
ブルータルレイド	冲刺 B
グランドスクラッチ	下蹲 B
バックドロップキック	回转 B
スクアトターンクロウ	回转 ↓B
サマーソルトスクラッチ	↑B
シェイブキック	跳跃 B
ローリングシュレッダー	跳跃 →B
キルスクラッチ	连击 B

■投げ技

技名	投技
ブレーンバスター	P＋K
トラップレッグスルー	↓P＋K
タフネスドライバー	在对手后方时 P＋K
ダムサイトファング	兽化时 P＋K
リバーススイング	摇杆一周 P

■コマンド技

技名	指令技
タスクフォースアッパー	↓↘→P
アサルトブロウ	↓←P
スクランブルスナッチ	↓←K
トライデントシュート	↓↘→K
パイルバンカー	←→K
デモリションファング	↓↘→B
ライジングレイザー	↓↙←B

■ビーストドライブ

技名	兽化指令技
マッドトラップ	↓↘→↓↘→B
クロスブレードザッパー	↓↙←↓↙←B

■连续技

技名	连续技
M－Ⅵ シューティング	PP
M－Ⅵ ガン	PK
M－Ⅵ ヘルファイアー	PPK
M－Ⅵ ナパーム	PP↓K
M－Ⅵ ナパームフェイク	PP↓P
M－Ⅵ グラインドスクラッチ	PP↓B
M－Ⅵ	PPP
M－Ⅵ スティンガー	PPPK
ハンティングアロー	→PK
ハンティングダイブエルボー	→PPP
スピニングナックル	←PP
アマゾネスガンナー	↘PK
アマゾネススクラッチ	↘P↓K
ブロッケイドブロー	↙P↓↙←P
G－Ⅲダブル	KK
G－Ⅲコンビネーション	KKK
アサルトキックラッシュ	→KKK
フェイントキックラッシュ	→KKP
アサルトキックマイン	→KKK↓K
アサルトキックボム	→K→KK
フェイントキックボム	→K→KP
アサルトキックサプライズ	→K↓KK
フェイントキックサプライズ	→K↓KP
アサルトキックスパロー	→KKK→K
フェイントキックスパロー	→KKK↓P
フライングトラップ	↓↘→K↓↑K←→B
リバースレッグスルー	↓↘→K←K
アングリークロウ	BB
アングリーフィスト	←PPB
アングリースラッシュ	B↓B
アングリークロウジャッジメント	BBB
トリプルロースクラッチ	BB↓B
サンクションズスクラッチ	BB→B←B
バイオレントグラインド	→B↓B
バイオレントリバーススクラッチ	→BB←B
バイオレントテンペスト	→B→B→BP
ウォーキングファング	↘B↓↘→B
リバーススイング中に追加入力	摇杆一周 P……↑
リバーススイング中に追加入力	摇杆一周 P……↓↘→K

SHEN



■基本技

技名	指令
蛇尖	P
进步捎捶	→P
胡蝶掌	←P
下势蛇尖	↓P
当天炮	↘P
横拳	↙P
里门顶肘	→→P
箭疾步	冲刺 P
斩捶	下蹲 p
跪颜崩捶	回转 P
深龙崩捶	回转↓P
腾空双拦手	↑P
腾捶	跳跃 P
落双捶	跳跃→P
击地捶	连击 P
斜方分脚	K
侧宙	→K
后旋腿	←K
前扫腿	↓K
足扬腿	↘K
后扫腿	↙K
伏身后扫腿	→→K
后旋蛇手飞刺腿	冲刺 K
穿弓腿	下蹲 K
后蹴腿	回转 K
转身扫腿	回转↓K
后旋飞腿	↑K
飞刺腿	冲刺 K
风门倒坏	冲刺→K
风门倒坏	冲刺←K
震脚	连击 K
虎爪击	B
猛虎踏腿	→B
背身龙尾	←B
伏虎斩	↓B
伏虎双爪	↘B
天边挂月	↙B
罗汉鞭	→→B
疯兽咆哮	冲刺 B
狮子冲天炮	下蹲 B
铁山靠	回转 B
振竹爪	回转↓B
猫身宙脚	↑B
兽登脚	跳跃 B
猫身宙击	跳跃→B
饿虎扑食	连击 B

■投げ技

技名	投掷技
炮身发劲	P+K
封跪膝	↓P+K
地倒	对手背后 P+K
倒身金捶	兽化时 P+K

■コマンド技

技名	指令技
绝招蛇形拳	↓↘→P
擒拿单拦手	↓↙←P
二起分脚	↓↘→K
无影脚	↓↙←K
颈绝牙	↓↘→B
金刚捣碓	↓↙←B

■ビーストドライブ

技名	兽化技
暗劲	↓↘→↓↘→B
猛虎硬爬山	↓↙←↓↙←B

■连续技

技名	连续技
太极环云击	PPP↑B
鹞子裁肩	下蹲 PP
虎爪旋脚	B↓B
天边连华山	↙BB
爪肘环云击	BP↑B
环云十字破	BBB
伏虎十字爪	BB↓B
十字罗汉	BB→B

■六合蛇轮式 开始技括号内的可与六合蛇轮式派生

技名	指令
连爪蛇尖(全部)	BP
连蛇太极肘(全部)	PPP
斜方分脚(1·4)	K
伏虎斩(1·4)	↓B
进步捎捶(2·5)	→P
下势蛇突(1·4)	PP
腾空双拦手(全部)	↑P

■六合蛇轮式

↓K 寸腿(1) ↔	P 太极气功拳(2) ↔	→K 蛇手分脚(3)
↕		↕
→P 插捶(6) ↔	K 蹬脚(5) ↔	↓P 下势挑手(4)

■六合蛇轮式 终了技

技名	指令
旋子	←K
打虎	←P
背靠	→→P
钢线无影脚	→→K
绝招连环飞腿	↓↓K
下势双打	↓↓P
鸿轮云	BB
六合伏虎	B↓B
六合冲天炮	B→B
六合穿弓腿	↓↓B
六合罗汉鞭	→→B
猛虎硬爬山	↓↓↓B

■六合蛇轮式 终了后的直接派生技

技名	指令技
蛇尖转身扫腿	PK↓K

■金刚捣碓派生技

技名	指令
金刚连扣日月把	↓↙←BBBB↓B
金刚双扣无影脚	↓↙←BBBB↓↙←K
金刚鸿轮式(天)	↓↙←B↑BBBBB
金刚鸿轮式(地)	↓↙←B↓BBBBB
金刚鸿轮式(阴)	↓↙←B→BBBBB
金刚鸿轮式(阳)	↓↙←B←BBBBB

STUN



■基本技

技名	指令
シエルパンチ	P
バイフォーススルー	→P
バーミンブロー	←P
ハンドナイフ	↓P
バーミンアッパー	↘P
アサルトスラッシエ	↙P
ボディスラッシャー	→→P
シエルタックル	冲刺 P
グランドメス	下蹲 P
スパイナルブレイク	回转 P
バーミンネイル	回转↓P
ヘッドクラッシャー	↑P
フライングシエルパンチ	跳跃 P
フライングヘッドクラッシャー	跳跃→P
リドクラッシュ	连击 P
ソリッドキック	K
トラストキック	→K
ラウンチングキック	←K
ニークラッシュ	↓K
グランドステップ	↘K
ヒールハンマー	↙K
ニーブラスト	→→K
デュアルソリッドキック	冲刺 K
レッグアッパー	下蹲 K
ブラッシュハイキック	回转 K
グランドブラッシュキック	回转↓K
レッグギロチン	↑K
ジャンピングハイキック	跳跃 K
ジャンピングバックキック	跳跃→K
ジャンピングバックキック	跳跃←K
ボーンスクラッチ	连击 K
ビートルヘッド	B
ローリングバグヘッド	→B
トラストバグヘッド	←B
マンテイスファング	↓B
バグミドル	↘B
バググランド	↙B
チャージバグヘッド	→→B
ジエットビートル	冲刺 B
グランドホーン	下蹲 B
デュアルクロウキック	回转 B
バグクロウ	回转↓B
ホーンチョップ	↑B
フライングバグキック	跳跃 B
バグプレス	跳跃→B
ボーンプレス	连击 B

■投げ技

技名	投技
クライングスルー	P+K
ドラッグ	←P+K
ダークサンクションコンボ	→↘↓↙←P+K
ブレインクラッシュボム	↓→P+K
スタンボム	↓P+K
スパイラルレイド	↓↓P+K
スタンスルー	在对手后方 P+K
エアボンバー	在空中↓P+K
バグハック	兽化时 P+K
トラストバグスルー	→↓B

■コマンド技

技名	指令技
スパイダードロップ	↓↘→P
アントラーボム	↓↙←P
ホーネットグラブ	↓↘→K
グラスホッパーレッグ	↓↙←K
ライオットビートル	↓↘→B
バイオリジエクト	↓↙←B
ライトニングマイン	←→P
バイオショック	→←P

■ビーストドライブ

技名	兽化指令技
VTOL バスター	↓↘→↓↘→B
ブースティングバースト	↓↙←↓↙←B

■连续技

技名	连续技
シエルラッシュ	PPP
シエルラッシュギロチン	PPPK
シエルラッシュフォワード	PPP↘K
シエルスラッシャー	PKPP
ハンドナイフコンボ	↓PK
アサルトスラッシュフォワード	↙P↘K
バーミンアッパーフォワード	KPP
ソリッドカッターコンボ	→KK
トラストニースマッシュ	→KK←P
トラストブロウ	→K↓K
トラストニークラッシュ	→K↓K↓↙←P
コンボアントラーボム	BB↓B↓B
カオスビートルラッシュ	BB↓B↘B↑B
バイオレンスビートルラッシュ	↑B↘K
ホーンチョップフォワード	↓B↘K
マンテイスファングフォワード	↓↘→P+K…↓↙←P+K
ブレインクラッシュボム	→↘↑↙P+K……
ダークサンクションコンボ	↓↓P+K……↓↑P+K

URIKO



■基本技

技名	指令
铗捶	P
翡翠顶肘	→P
轰破掌	←P
下薄	↓P
鹞子穿林	↘P
箭疾步	↙P
转霸	→→P
舍身穿	冲刺 P
连击双拳	蹲下 P
杏落靠	反向 P
背身胫挫	反向↓P
双掌天	↑P
腾掌	跳跃 P
怒矛	跳跃→P
地鼓	追击 P
镜破腿	K
右・踹・脚	→K
樱乐旋・乙	←K
斧刃脚	↓K
斤旋转斧	↘K
镰鼬	↙K
闪涟锋	→→K
神乐独乐	冲刺 K
逆车	蹲下 K
陵王旋膝	反向 K
转身扫腿	反向↓K
樱乐旋・甲	↑K
飞刺腿	跳跃 K
风门倒坏	跳跃→K
风门倒坏	跳跃←K
砌穿ち	追击 K
猫爪击	B
进遑扇	→B
股旅舞	←B
鼠取	↓B
狮子胁	↘B
倒扫镰	↙B
鲤升流	→→B
龙尾滑	冲刺 B
猫转击	蹲下 B
猫尾脚	反向 B
臆猫	反向↓B
鸟游扇	↑B
兽登脚	跳跃 B
猫宙击	跳跃→B
疾风鼠取	追击 B

■投げ技

技名	投技
阴拿罗	P+K
崩身	↓P+K
螺旋钢落	对手后 P+K
木端片	空中↓P+K
天云仙升	兽化 P+K

■コマンド技

技名	指令技
进遑阵	↓↘→P
护符额掌	↓↙←P
富狱三十六文	↓↙←K
飞燕落	↓↘→K
平和	↓↘→B
扇天鸟落	↓↙←B

■ビーストドライブ

技名	兽化指令技
吃惊猫转	↓↘→↓↘→B
凤轮天舞 龙破天惊脚	↓↙←↓↙←B

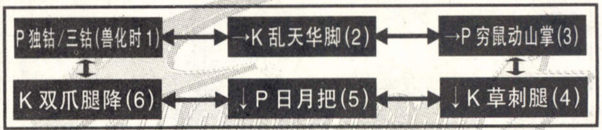
■连续技

技名	连续技
雷环烈空	PPPPP
雷环靠	PPPP→P
雷环烈空猫尾脚	PPPPKPB
散樱镰	↓P↓K
转霸扫捶	→→PP
转霸穿弓腿	→→PK
连猫爪击	蹲下 PB
连环腿	→KK
斤旋猫尾脚	↘KKB
苍穹飞燕落	↓↙←K 击倒后→
苍穹飞燕落	↓↙←K 击倒时 B
爪袭猫舞	BBB
雷击旋风猫尾脚	←BKB
扇天风起	↓↙←BBBB
扇天凤舞	↓↙←B↓BBBBBBB
扇天凤翔	↓↙←B↑BBBBBBB
扇天凤翼	↓↙←B←BBBBBBB
扇天凤鳞	↓↙←B→BBBBBBB

■六合凤轮式 开始技 括号内的可与六合凤轮式派生

技名	指令
雷环天舞(全部)	PP→PP
雷刃牙(5)	PP↓P
雷环陵王膝(全部)	PPPPKK
翡翠顶肘(2・3)	→P
旋风陵王膝(全部)	↘KK
陵王旋膝(全部)	转身 K
雷击陵王膝(全部)	←BKK

■六合凤轮式



■六合凤轮式 终了技

技名	指令
天门开手	←P
天震脚	→K
连珠凤动	↓↓P
阎魔宣临	→→K
雪下连轮	↓↓K
颚罗突	→→P

■四方神五重



■平和姿势的派生技

技名	指令
洗面平和	P
摩爪平和	K
霹雳平和	BBB
臆猫・改 甲	→
臆猫・改 乙	←
猫转平和	↑B

XION



■基本技

技名	指令
ハッカー	P
トワイライト・マスター	→P
コラプト・リンク	←P
トリッカー	↓P
メビウストリガー	↘P
ダウン・フォース	↙P
コア・スマッシャー	→→P
ハード・ノック	冲刺 P
サイクロン	蹲下 P
ブランディッシャー	转身 P
アンクル・ハッカー	转身↓P
バロック・レイン	↑P
エアロ・ネイル	跳跃 P
ライオット・レイン	跳跃→P
アースボーン	追击 P
ニー・ショット	K
ハンター	→K
ハーフムーン	←K
ウッドカッター	↓K
プッシュ・ダガー	↘K
スライサー	↙K
ブレイカー	→→K
スライディング・キック	冲刺 K
ミラージュ・ムーン	蹲下 K
オーバーヘッド・キック	转身 K
アンクル・スライサー	转身↓K
アブソリュート・アクシズ	↑K
エアロ・ダガー	跳跃 K
エアロ・スマッシャー	跳跃→K
エアロ・スマッシャー	跳跃←K
クレーターメーカー	追击 K
ウエッジ	B
カッター	→B
グラビティ・サイズ	←B
パイル	↓B
ベルセルク	↘B
シャドウ・ハッカー	↙B
ハルバード	→→B
オーバー・ブラスト	冲刺 B
スピッター	蹲下 B
アサシネイター	转身 B
ダウン・ブラスト	转身↓B
バロック・サークル	↑B
ネガティブ・ブランド	跳跃 B
ガルガリン	跳跃→B
ダイアウト	追击 B

■投げ技

技名	投技
ヴァーミリオン・タワー	P+K
フィフス・レクイエム	↓P+K
エアー・スロウ	在对手后面 P+K
ブラッディ・キングダム	兽化时 P+K

■コマンド技

技名	指令技
サブリメイテッド・エアー	→2↑P
エンゲージ・クラウン	←1↑P
ストラトバリウス	→2↑K
エンプレス・リング	←1↑K
カノン	→2↑B
イノーマス・マーダー	←1↑B

■ビーストドライブ

技名	兽化指令技
アウトブレイク	↓↘→↓↘→B
虚无へ捧げる 13 篇	↓↙←↓↙←B

■连续技

技名	连续技
ルナティック・ランサー	PPK
シャドウ・ランサー	PP←K
A・V・E・L	PP↓PP
C・A・I・N	PPP
C・A・I・N	PPPP
シャドウ・スパイラル	PPPKKK←K
ルナティック・スパイラル	PP→PKKKK
パラダイス・ロスト	→PPB
クルセイダー	←PP
メビウス	↘PP
メビウス	↘PPK
ウロボロス	↘PP←K
ダウン・フォース	↙PP
ドミニオン・ムーン	↙PP←KK
ディ	↙PP↓K
ドミニオン・アクシズ	↙PP↑K
バロック・スマッシャー	↑PP
ベルベット・チェイン	KKK
チェイン・ブレイカー	KKB
ギルティ・チェイン	KK↓KKKKK
ミスティック・リンク	→KPK
ミスティック・スライサー	→KP↓K
ミスティック・チェイン	→KKK
ブレイカー	→→KK
シャドウ・バベル	→→KK←K
ロスト・バベル	→→KKK↓K
スパイラル・バベル	→→KKKKK
シャドウ・バベル	→→KKKK←K
シルエット・ムーン	蹲下 KK
タイラント	BBB
ラヴィッシャー	BBK
ファントム	BP
ファントム	BPP
シャドウ・ファントム	BPKKK←K
ルナティック・ファントム	BPKKKK
エクスキューショナーズアーツ	BKB
マーダーズアーツ	BKK
ダークネス・バロン	→BBBB↑K
バルバロイ	→→BBB
ネイル・ドライバー	↓B↓B
ジオ・ダ・レイ	蹲下 BB

YUGO



■基本技

番号	技名	指令	派生可
1	ジャブ	P	8,A
2	ボディブロー	→P	D,F,P,W
3	ストレートファースト	←P	D,F,H,R
	スクワットジャブ	↓P	
4	アッパー	↘P	I
5	レッグスラッシュ	↙P	L
	ジャンプアッパー	→→P	
	ショルダータックル	冲刺 P	
	スマッシュ	伏 P	
	ジョフレアッパー	回转 P	
6	ミドルフック	回转 P	4
7	ダンクストレート	↑P	
	ジャンプジャブ	跳跃 P	
	フライングハンマースタンプ	追击 P	
	ハンマードロップ	跳跃 P	
8	ハイキック	K	N,O
	シュート	→K	
	インサイドキック	←K	
9	ローキック	↓K	10
10	ダッキング	↘K	
11	スウエー	↙K	10,16,B3
	ワンステップニー	→→K	
	グランドスライサー	冲刺 K	
	ジャックナイフキック	伏 K	
	バックターンハイキック	回转 K	
	バックターンローキック	回转↓K	
	ソバット	↑K	
	フライングサイドキック	跳跃 K	
	ダイビングキック	跳跃→K	
	ダイビングキック	跳跃←K	
	スタンプキック	追击 K	
12	ウルフクロー	B	1,8,U,V,W
13	ワイルドスラッシュ	→B	2
14	满月斩	←B	
15	弧月返	↓B	
	地摺り斩	↘B	
	舞狼脚	↙B	
	アークリスト	→→B	
	ボディーキャノン	冲刺 B	
	スピニングクロー	伏 B	
	バックターンクロー	回转 B	
	負け犬	回转↓B	
	ツインファングダイブ	↑B	
	ワイルドトーキック	跳跃 B	
	ハイジャンプオーバーテイル	跳跃→B	
	ジャックナイフドロップ	追击 B	

■投げ技

技名	投技
背負い投げ	P+K
スリップダウン	↓P+K
里投げ	对手背后 P+K
旋血牙	兽化时 P+K
クリンチ	↓↘→P+K
クリティカルアッパー	↓↘→P+KP
スタイルチェンジ	↓↘→P+KK
ターンステップ	↓↘→P+K→K

■コマンド技

番号	技名	指令	派生可
16	クイックワンツー	↓↘→P	5,B2,M,P,W
	フリッカー	↓↘→K	
	ブラッディロア	↓↘→B	
	シルバーウルフナックル	↓↘→P	
	クレセントサマー	↓↙←K	
	フライングバーサーク	↓↙←B	
	メテオスラッシュ	↓↙←B↓B	
	メテオクラッシュ	↓↙←B 在墙壁时 B	

■ビーストドライブ

技名	兽化指令技
スパイラルファング	↓↘→↓↘→B
キングオブブレイカー	↓↙←↓↙←B

■连续技

番号	技名	指令	派生可
A	バースト	P	5,B1,M,P,W
B1	ストレートセカンド	P	2,3,4,7,10,15,C1,H,Q
B2	クイックストレート	P	2,3,4,7,10,15,C2,H,Q
B3	カウンターストレート	P	2,3,4,7,10,15,H,Q
C1	ストライクラッシュ	P	5
C2	ショートフック	P	5
D	ボディラッシュ	→P	5,E,6
E	ハートブレイクブロー	→P	
F	ストレートセカンド	←P	14,15,C2,E,G,Q
G	チャンピオンストレート	←P	H
H	カウンターブロー	↓P	
I	ツインアッパー	↘P	1,J
J	マシンガンアッパー	↘P	10,K
K	ファイナルマシンガンアッパー	↘P	
L	ドラゴンフィニッシュブロー	↓P	
M	ワンツーボディアッパー	→P→P	
N	ハイキックツイン	K	
O	スパイラルキック	↓K	
P	サイドキック	K	
Q	バックスピンハイキック	K	
R	ネイルスラッシュ	B	4,H,S
S	ネイルスラッシュツイン	B	4,H,T
T	ボディスラッシャー	B	
U	スラッシュロー	↓B	
V	ツインファングダイブ	→B	
W	スラッシュアッパー	B	14,X
X	スラッシュダイブ	B	

■其他连续技

技名	指令
フェイントローリング	↙B↓↙←B
パンツァーストレート	→→KPPPP
ヒールタスク	伏 KK
ブラインドブロー	↘B→P
ダブルウルフキック	↙BB

■フリッカー姿势时的派生技

番号	技名	指令	派生可
a	ベーシック	PPPP	
	ライトニング	→P	a, c
	カウンター	←P	
b	ブレイクダウン	↓P	a
c	ミドルレンジ	↘P	a
	ファイナルアッパー	↑P	a
	インステップ	→K	a
	アウトステップ	←K	a, b
	フリースタイル	↑K	

CLOUD

各位亲爱的读者,你们好吗?(是否有些肉麻?)我就是"电子游戏与电脑游戏工作室"新来的编辑 CLOUD(克劳德——帅气的、举着比自己身体还重的大刀的我)。起这个名字的时候也许有些仓促,但是 FF 系列一直都是本人的最爱,而 CLOUD 独特的个性和够酷的造型更是深深地吸引了我(虽然从个人角度来讲我最喜欢"莉诺雅"式的女孩子)。

个人特点:善长一切 RPG、AVG、SHT,但是对于格斗类游戏却是一个菜鸟,总是被编辑部里的人任意"蹂躏"。本人没玩过的 RPG 游戏可能还正在制作中,剩下的没有一款能逃过本大人的"魔掌"(DRAGON:少胡吹大气了你!!)对于各种机器人类型的游戏,诸如高达系列、机器人大战系列,心有余而力不足,只在超任时代稍微领略过一些,到了次世代就很少接触了。需要向 PALADIN 和星辰二人请教,他们是疯狂的机器人迷。



说起本人的究极必杀技——超究武神霸斩,那可是经过了十三年的磨练才修练成功的(指的是从小玩游戏至今,转职成编辑的脱胎换骨的变化)。其中的苦与乐要是细说的话,非一本书不能完,在这里只做一下简要介绍吧!从小学三年级开始接触游戏,那时外边已有 FC 和街机了,我只能在周末的时候背着家里人和同学一起到游戏厅去玩,而且时间不能过长,属于真正的"地下工作者"。上了初中以后,MD 和 SFC 相继登场,街机中也有了街霸等一批知名游戏。大家在学习之余,总是不忘到机厅去切磋两把。CLOUD 的第一台游戏机——FC 也是在此时入手的,买的第一款游戏就是 DQI,之后又不断地疯狂购入大量的 RPG 如 FF 系列及 DQ 系列。尽管当时 FC 上是 ACT 的天下,但我唯独钟情于数量不多的 RPG,其他游戏只借朋友的玩玩而已。别看我玩儿成这样,学习成绩还一直排在年级中的前几位呢!高中时和哥们儿凑钱买了 MD 和 SFC,在那时来说也属价值不菲,但两台机器上面都有大量的 RPG,投我所好。有些游戏直到现在还在玩着,堪称绝世经典。

大一的时候买了 PS,由于众所周知的原因,游戏也买了不少,玩的时间也非常的多。但是再也没有过去的感觉了,也许是游戏厂商们已迷失于强大的硬件机能所产生出的声光色效中了罢,"好玩"的游戏少之又少。现在做了编辑,接触到的东西一下子比以往多了三、五倍,使得自己感觉十分充实,希望我可以用我所学的一切为广大中国玩家们奉献出最精彩的电玩杂志!

我认为当好一名编辑最重要的就是要对读者负责。我的个性就是不爱投机取巧,一些诸如乱贫、灌水的事情,就算是拿刀架在我的脖子上我也做不出来。我唯一能为大家做的就是踏踏实实地出好每一本书,写好每一篇文章,还有就是认真地对待你们的每一封来信。回头想想过去的游戏生涯,真是感触良多——一边要刻苦攻读大学中的课程,一边又不能放弃自己最心爱的游戏,只好在两者之间的夹缝中苦苦追寻。现在好了,可以专心致志地为大家献上最鲜活的游戏情报和最热门游戏的攻略了,今后还请你们多多支持,谢谢!每个人都会有梦想(I have a dream),CLOUD 的梦想就是玩儿遍天下的所有游戏!哈哈哈哈哈……(下巴脱臼了……惨!)相信每个热爱游戏的同胞们都会有这样的想法吧!那么请记住,只要跟紧我的脚步,你一定可以看到、玩到最新最好的游戏。I Promise And I Do!

我深信每个看到这本书的读者(就是你),一定也是我们《电子游戏与电脑游戏》的忠实 FANS 吧!在往后的日子中,我们这几个新来的编辑将陆续与大家进行"完全接触",请你们拭目以待!

从本期的"广场"起,会有四个人分别负责一个版块,我们的目的就是要让喜欢新鲜的你看到这本书时能产生不同的感觉。无论你对本书或是 CLOUD 本人有什么想法,都请你写下你的感受,然后用最快的速度寄来编辑部。你将会成为我们的会员,好处多多哟!(替 MADJOJO 做个广告)

附注:各机种游戏大作攻略全面征集中,有信心的同志们快投稿给 CLOUD 吧!(稿费从优)

地址:北京清河邮局 062 信箱　CLOUD 收　邮编:100085
E-MAIL:cloud_zheng@chinaren.com　OICQ:33464251







冒險者樂園 Adventure Zone

VOLFOSS

韭泽靖！

以魔物鬼怪们居住的奇怪的世界为舞台展开的“VOLFOSS”是由 NAMCO 为广大玩家献上的一款本格派 S·RPG。角色设定由一直活跃于造型界的知名人士韭泽靖来担任！他构筑的独特世界观将给我们带来又一次的冲击!！据韭泽自己说，第一、世界观与怪物的设定受美国《龙与地下城》系列影响颇深，要么是奇形怪状，根本就看不出是什么东西的怪物，要么是人与机械的混合体；第二、带有马戏团式风格的大众品味，玩具般的世界；第三、黑色的光亮夺目的装饰非常引人注意，因此在游戏中被广泛采用。是一个有迷信的物存在的世界，以上三点要素以稍微加入了一点宗教观及黑暗世界的设定来构成完整的 VOLFOSS 的世界。

VOLFOSS 的世界内存在无数的佣兵部队，本作主要描述其中之一的“シルバーファング”的领导人夏鲁巴斯的活跃事迹。游戏是完成任务式的 S·RPG，依靠委托部队的作战来强化部队的力量，推进故事的进展。当然，根据所选择委托的内容不同，故事也会产生各种各样的分枝。

魔物们居住的 VOLFOSS 世界。在这个世界中存在有 3 个国家，形成了独特的世界——奇妙植物丛生之国；铁屑废品山之国；极彩色的广阔大地之国……夏鲁巴斯等人有时接受委托、有时凭着自己的意志在以上诸国之中冒险。将会有什么样的命运等待着他们呢？请你来找到答案吧！

PS	厂商 NAMCO　类型 S·RPG
	发售日 2001 年 2 月 22 日

也许是 PS 上最后一部杰出的 S·RPG 了吧？NAMCO 这次倾尽全力，为所有 PS 玩家献上的这一款 VOLFOSS，采用韭泽靖作为世界观、人物及怪兽的设计师，是本游戏最大的卖点。而且其战略性也有相当的深度。总而言之，也许你会因为它那诡异的角色设计和世界观构成来购买这款游戏，但是你上手之后就会明白，这决不是一款单单依靠设定来取胜的游戏。CLOUD 个人认为这款游戏的怪兽设定相当恶心、相当变态，不过这也是一种剑走偏锋的取胜之道，反过来说，如果你就是喜欢这种设定古怪的游戏，那么，恭喜你了。



“シルバーフヤング”的领导人。其前一代领导人由于受到不知什么人的袭击而死去了，夏鲁巴斯为了找到那人给前辈复仇，与搭档米斯特斯一同在这个世界中旅行！个性沉默，寡言少语的他具有很强的行动力。

VOLFOSS 的主人公
夏鲁巴斯
シャルバス

CHARACTER

非常可怕同时也很有魅力的角色们！

这个游戏最大的引人注目点在于由韭泽靖来担当极具个性的角色们的设计。这次韭泽靖不仅设计了角色和怪物，当然还包括世界观的设计。根本不受既定概念的影响，韭泽天马行空般的大胆的想象创造出了色彩艳丽、形状怪异、数一数二的有魅力的角色，请仔细欣赏吧。



JUNICORN

◀游戏中最普遍的一种怪物，头上的角被称之为“弹丸”，有发射的可能。



RINGER HUT

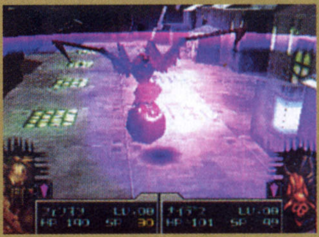
▶双臂上的铁环可以发动高速旋转攻击，非常具有压迫感！



SIDE DOWN

▶手脚上都长有非常尖锐的硬刺，采取上下逆转攻击的怪物。

SYSTEM



▼▶由于每次参加行动的人员不同，补充单位必须从基地内雇佣。战斗时一边从敌人的后方攻击，一边使用特殊攻击。玩家可以尝试各种战术。











▲可以自由的设定武器的属性。

完成任务型的S·RPG

完成大量的任务，目标是世界最强的部队!!

任务的主要形式是委托部队工作，主要内容有：从消灭怪物开始到进行间谍活动，从暗杀要人到做要人的保镖，事实上有各种各样的任务。随着处理委托的等级提高，更高难度的委托也会降临。还有，处理委托的种类也会随着故事的展开而变化。结果你可以变成“救国的英雄”或是“黑暗的帝王”。

编成——根据各关特征来编成出阵的队伍

任务的舞台及关卡当中，有平地、沙漠、废墟等等形形色色的地形100种以上。比较关卡与任务的内容来选择有效的补给单位。

战斗——对谁要做什么需要明确的判断

SLG的部分由敌我双方的回合交互进行，是相当正统的形式。考虑包含地形效果和单位在内的特性，再做出明确的指示。

角色介绍

乌奇达(ウチダ)

在全世界的范围内搞商务活动的种族——“マンセールス”成员之一。向“シルバーファング”提供情报，不明其真意何在。

玛利卡(マリカ)

佣兵队“リューリッドアイ”的领导人。与“ジルバーファング”的实力在伯仲之间，是夏鲁巴斯的竞争对手。

莉亚莉(リアリー)

不顾父母的担心，在世界中旅行的少女。因为曾将夏鲁巴斯从危机中救出，之后可以自由地出入“シルバーファング”。

波塞斯特(ポゼスト)

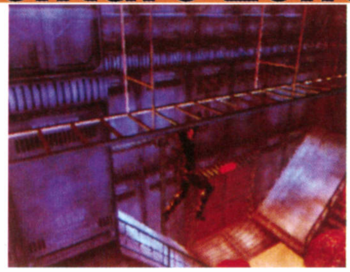
专门从事破坏工作的佣兵团“デスフィネス”的领导人。自从风闻“シルバーファング”的威名之后，也许是宿命的原因，开始以夏鲁巴斯为对手。

弗拉米娜(フラミーナ)

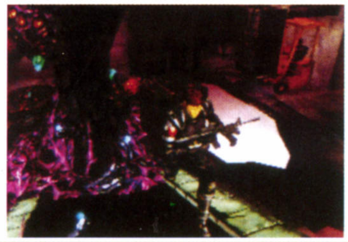
实力派佣兵团“マカプル”的女领导人，拥有极高的佣兵等级。从后背长出的双脚用于站立，而原来的双脚则用来攻击!



EXTERMINATION



▲▼充满了诡异气氛的南极基地，要想解开真相，主人公就必须向更深的地方潜入。利用自己精通武器的本领，消灭怪物！



PS2	厂商 SCEI	类型 恐怖电影式动作冒险
	发售日 2001年3月8日	售价 6800日圆



一个媲美《生化危机》的恐怖感、《古墓丽影》的动作性的超震撼游戏《EXTERMINATION》即将在PS2上隆重登场了！本作以南极大陆为舞台，任务的目标是成功地“消灭一切”……这次CLOUD将本作的世界观、基本故事情节以及游戏系统介绍给大家，这款溶合了电影效果的恐怖3D AVG作品希望能给广大的冒险迷们献上一顿丰盛的大餐，尽情享用吧！

故事 Story

美利坚合众国海军特殊侦察部队选拔队——“红光”小队被下达了紧急出击的命令，前往南极的秘密基地进行侦察，要求与发出警报之后就渺无音信的人们取得联系。由于小队所乘坐的运输机C－17E莫名奇妙地爆炸了，原因未明，而且损失了一多半的装备。幸亏没有人员伤亡，队员们只好小心地收拾起剩下的装备，试图分散地潜入基地里。戴尼斯和洛加这一组从排气口安全地潜入到了基地里。然而他们所见到的竟然是变了形的动物和人类，而且还有很多被破坏的仪器和施设。基地里到底发生了什么事?还有那些张牙舞爪向我们扑来的谜之生命体的根本面目究竟是什么?!还有什么更恐怖的事物等待着他们呢??!!





▲戴尼斯举起大枪，将怪物一炮轰掉的刺激场面，决不逊于《生化危机》中以散弹枪打碎僵尸脑袋时的爽快感！

电影效果般的表现艺术

由于次世代机种机能的提升，在游戏中运用电影的表现手段，变成了一种时尚性的做法。这样做的好处是将作品的表现能力脱离了“游戏”本身的束缚，让玩家在玩游戏的时候更像是在欣赏一部互动性极强的电影大片。据游戏制作人员所讲，玩家就是扮演“一出动作影片的主角”。以字面的理解“EXTERMINATION”是混乱和恐慌的意思，由此不难理解本游戏中一定充满了惊悚、恐怖的场面。



►外形和内部结构都有了巨大变化的基地，究竟是什么原因导致它变成了这样呢？

异形 Creature



▲戴尼斯以单手对抗翼龙般的异形，充份展现了作为一名特种部队精英份子的能力

异样的生命体们，为了妨碍主人公等人的战斗而存在。在基地内随处都有可能出现！虽然它们的类型各种各样，但依然可从它们身上看到留有鸟、狗等生物的原形。突然的变异使得它们竟成了形状复杂的异形怪兽，对主人公他们进行袭击。玩家可以使用军刀和装有激光瞄准器的手枪等武器和怪兽对抗。随着故事的发展，还会得到更强力的武器！对付在空中飞行的异形时用手枪即可，而对付身披坚硬鳞甲的像狗一般的走兽，则需要用军刀刺穿它的身体。若遇到身形巨大的怪兽也许会陷入苦战。





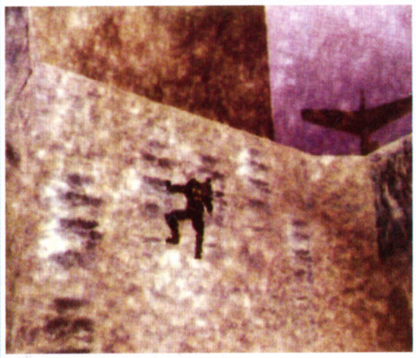
C人物 Character

戴尼斯·拉依利

本游戏的主人公，美利坚合众国海军特殊侦察部队选拔队——“红光”的军官之一，军衔是准尉。英俊潇洒，非常讨厌歪曲事实的具有强烈正义感的热血青年。虽然平常感觉十分的冷酷，不擅长表达自己的感情，但实际上是外冷内热，感情丰富。精通所有一切武器的使用，是特种部队的战斗专家。

年龄:24 岁
性别:男
身高:180CM
体重:70KG
血型:O 型





A行动 Action

这个游戏的风格在于“局部动作”。也就是说在某一地形或怪兽附近的“局部”范围为按下相应按键后，就会产生对于“在这个时间、这个地点玩家想要做什么”等行为的自动判断的发动行动的崭新系统，跑、跳、捡道具、爬梯子……相应于这些状况的众多的行动，一个按键再加上模拟摇杆的操作即可轻松发动出。玩家可以从复杂的指令中解放出来，恰似直接跳入电影当中一样，可以完全凭自己的意志来行动，能够充分体会到惊险刺激的故事带给我们的乐趣。



▲▼在图示的画面中，只需按一个键即可发动与怪兽的战斗或是拾取地上的道具，流畅的电影感觉。

▼为了完成任务，戴尼斯不得不双手悬挂在光滑的钢管上。玩家可以轻松的做出各种各样的高难度动作。



C人物 Character

辛蒂·陈

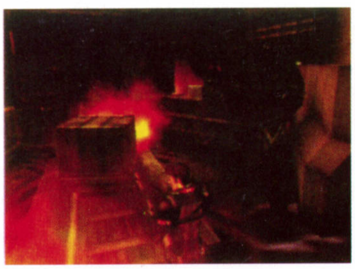
美利坚合众国陆军特殊防疫部队所属的细菌学博士。外表美丽气质高雅，是戴尼斯的大学同学，曾经与戴尼斯的同事谈过恋爱。但是由于恋人在战斗中不幸殉职，精神受到严重打击，而将自己的心灵紧紧的封闭了起来。在游戏中是否会与戴尼斯产生感情呢？

年龄:23 岁
性别:女
身高:163CM
体重:46KG
血型:A 型





►究竟是什么东西侵蚀了基地，使得建筑物的形貌都发生了变化，就连基地内的仪器和设施也难逃一劫……





C人物 Character

洛加·古利古曼

美利坚合众国海军特殊侦察部队选拔队——“红光”的军官，是戴尼斯的生死之交。军衔为少尉，臂力奇强，最擅长使用匕首，在格斗中无出其右者。表面上看来难以接近，其实比较好说话。充满男子的阳刚之气，性格幽默、恢谐，经常说笑话给大家听，是特种部队中的开心果。

年龄:26 岁
性别:男
身高:192CM
体重:120KG
血型:A 型

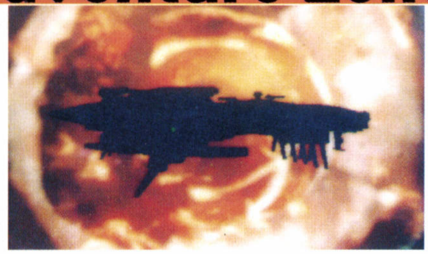




S侵蚀 Spoil

游戏中重要的关键词之一，就是“侵蚀”。侵蚀即指进入目标物体中并且进行破坏，使其停止工作(或结束生命)。在戴尼斯等人进行探索的南极基地当中，不仅是生物和人类的样子变了，就连设施内的建筑物也产生了异变。解决问题的关键还要从“侵蚀”入手。究竟是什么原因使得无机物也产生了异变呢？而且谜之怪兽与“侵蚀”之间的关系到底是什么呢……!？一切都掌握在你的手中，由你来揭开这个谜底吧!!!





在这个游戏中的各个地方插入了CG MOVIE，总共大约是4个小时！全程流利的英语对话，辅以日语的文字表示，仿佛让我们在欣赏一部惊心动魄的好莱坞科幻电影巨作!!

《PHASE PARADOX》是一款以巨大宇宙飞船上的机组成员的人类为剧本题材的冒险游戏。由于卷入了行星220的爆炸之中，竟然发生了宇宙飞船上的成员们开始袭击同伴的奇怪事件。只有三个人生有存了下来，他们是作为主人公登场的裘德（ジユード）、莱奈依（レネイ）和阿依拉（アイラ）。为了救助同伴们而从各自的立场转移为共同面对危机。玩家将轮番操作三个主人公在飞船内进行探索，以接近事件的核心。在三个人齐心协力之后不久，事件的真相逐渐变得明朗化。利用你的智慧来帮助他们解开谜团吧!

PS2	厂商 SCEI	类型 AVG
	发售日 2001年3月22日	售价 6800日圆



裘德·萨特库里夫中尉

以前曾经有过当宇航员的志向，由于发生一些事故而受到了挫折，现在是飞船上处理非常事件的队员之一。这次乘坐的飞船却发生了意想不到的事件。该怎么解决呢?

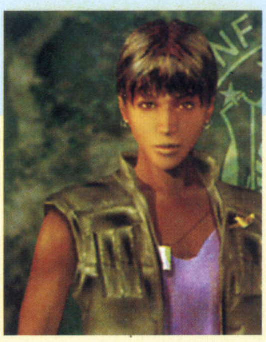


▲小队各成员之间的关系图，由于发生了意外的事件，同伴们互相攻击。该相信谁？该怀疑谁?都要靠你自己来判断！

阿依拉·霍依布洛登

从事生物学研究的来自民间女性，发现行星220爆炸以后飞船内的研究设施竟然没有遭到破坏，她为了解开行星220的爆炸之谜，想尽快的进行模拟计算。





莱奈依·韩

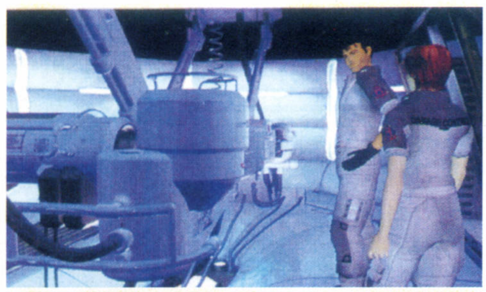
担任战斗队的队长，曾经在很多次的任务中立下赫赫威名。执行这次任务之前刚从预备役调遣回队，从行星爆炸15分钟后，和一名负伤的部下在一起，探访有关梅迪卡露·艾丽亚的事情。

►在广阔的宇宙飞船之内进行探所，收集各个角色以及关键道具的种种情报，是使游戏顺利进行的关键点。



尤玛·莱美克

裘德的后辈，为了救助负伤的队长而与裘德一起奔波。不知二人究竟发现了什么?



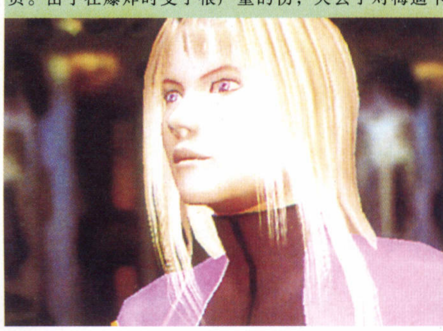


►出现了用○、×来选择是否使用枪支的场面，此时一定要迅速判断，迟了也许会导致系统强制执行，从而出现不好的结果。

▼由于被重重迷雾所包围，无论如何也不可以向平日互相信赖的同伴们举起枪，姑且试着用言语来说服对方吧。

尼古拉·米雪尔上尉

是裘德在飞行学校时期的同学，从爆炸的行星奇迹般归还的唯一宇航员。由于在爆炸时受了很严重的伤，失去了对梅迪卡露·艾丽亚的记忆。当她恢复记忆之后，能否帮助主人公们解开事件的谜团?



▼昏迷中的尼古拉不知何时才能苏醒，难道问题的关键真的掌握在她的手中?



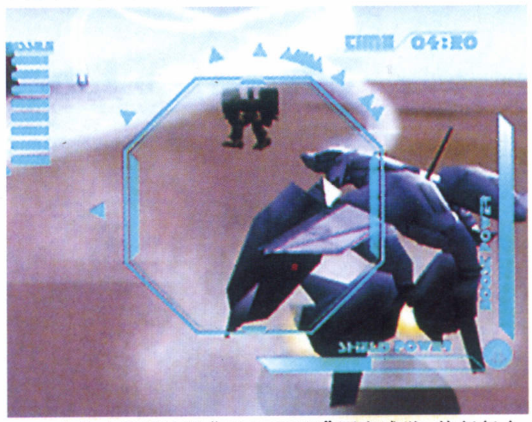




MACROSS M3

本作是 MACROSS 的一部外传，发生于 MACROSS 7 与 MACROSS PLUS 之前，MACROSS 之后。多数反联邦份子要叛变联邦，挑起内战，于是马库斯和米丽亚两人受联邦委托组成一支特种部队“Dancing Scull”，以镇压反联邦份子。故事以这二人为主线发展，另外还会以小女孩莫阿拉米亚在战争中的体会为第三条主线，玩家可以选取任意一员和多种机体进行游戏。

DC	厂商 翔游社	类型 3D SHT
	发售日 2001 年 2 月 22 日	售价 6800 日圆



本作中为营造出“MACRCOSS”原有感觉，执行每个任务的中途，均会有很多动画演出，而且无论是在动画还是在游戏过程当中，所有登场角色都会有配音演员为其配音，戏剧性异常丰富，游戏的临场感非常突出。战斗方面，机体无论在何时何地都可以无限制的自由变形（大家熟悉的三段式：飞机、半飞机半机器人、机器人）。游戏舞台设定为海陆空三军大混战，战况激烈，刻不容缓。除射击之外，还会有全导弹攻击以及接近失控的回避技巧。总之，“MACRCOSS”内的各种各样的绝技都会在这里精彩的展现。

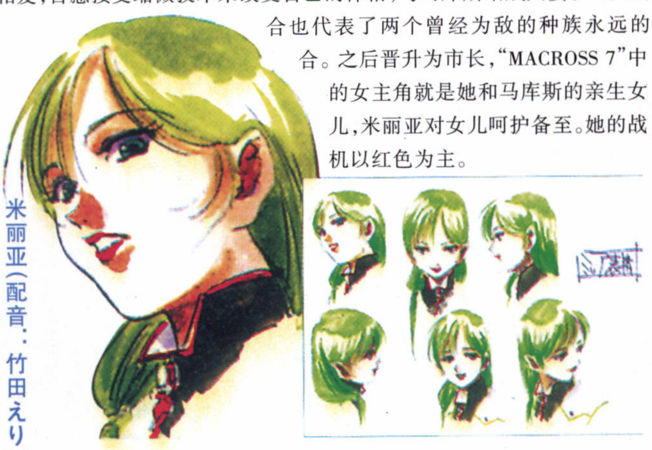
马库斯（配音：速水奖）

原超时空要塞飞行员，技术在全队当中应属一流，有“天才”的称号，在与“天顶星人”作战当中击败了对方的王牌飞行员米丽亚，从而惺惺相惜，直至相爱而结成夫妻。这次由于联邦中产生内乱而再次出击，由于成绩非然，不久之后晋升为舰长。其战机有如一道蓝色的闪电，故以蓝色为主。



米丽亚（配音：竹田えり）

原天顶星人女子战斗队队长，王牌飞行员。之后在战争当中与马库斯相爱，自愿接受缩微技术来改变自己的体格，与马库斯结成夫妻。二人的结合也代表了两个曾经为敌的种族永远的融合。之后晋升为市长，“MACROSS 7”中的女主角就是她和马库斯的亲生女儿，米丽亚对女儿呵护备至。她的战机以红色为主。



莫阿拉米亚（配音：半场 友惠）

天顶星人，从小深受战乱的影响，好胜心强。曾经多次参加战斗，操纵战机的技术一流。现在被马库斯和米丽亚收养，成为 Dancing Scull 的一员。工作卖力，战绩颇佳，战机以粉红色为主。



電車でGO! 3 通勤編
LET'S GO BY TRAIN! 3



PS2	厂商 TAITO	类型 SLG
	发售日 2001 年 3 月发售预定	

电车 GO! 又回来啦!!

在崭新的 21 世纪当中，TAITO 公司的著名作品——电车 GO! 系列，将在 PS2 上推出最新的作品——电车 GO! 3 通勤篇。游戏是以街机版的电车 GO! 3 作为蓝本的，而且加入了一些新的要素。现在就让 CLOUD 来为大家介绍一下这些新要素吧!



增强了的街机版



游戏虽然以街机版作为蓝本，但是在画面上有了些许进步。在行车的过程中更是加入了时间和天气的变化，例如有早晨、上午、傍晚以及夜晚的转变，天气更是会从晴天变到阴天，再从阴天转为下雨，很细腻的哟! PS2 版中还有一个街机中没有的设定——铁道资料馆，其中收录有各种列车的资料和照片。电车迷们千万不可错过精彩的本作!!







◄▲►在游戏开始之前，可以选择运行的时间段，分别是早晨、上午、傍晚和夜晚四种类型。充满了崭新的感觉，马上就可以在自己的房间内开着飞速的电车周游日本全国了。

家庭模式和铁人模式

家庭模式(ファミリーモード)是为初学者准备的，用来练习的一种体贴模式。在这个模式中会有关于本作的详尽讲解，可爱的列车员小姐依然会用她那甜美的声音传授给你作为一个驾驶员应该具备的知识。而铁人模式(铁人モード)顾名思义就知道是专为高手而设制的，难度奇高，需要玩家在没有刹车计和速度表的情况下来完成各个区间的运行! 够劲吧?! 如果你想成为“电车”的高手，请来这里挑战自我吧!

运行线路及列车一览

路线	种别	区间	车次
鹿儿岛本线	普通	二日市→博多	813 系
鹿儿岛本线	普通	二日市→博多	811 系
鹿儿岛本线	特急	鸟栖→博多	787 系
鹿儿岛本线	特急	鸟栖→博多	キハ 72 系
条栗线	普通	条栗→博多	キハ 66 系
条栗线	快速	条栗→博多	キハ 200 系
总武线	普通	新宿→秋叶原	209 系
总武线	普通	新宿→秋叶原	205 系
总武线	普通	新宿→秋叶原	201 系
中央线	特别快速	新宿→东京	201 系
山阳本线	普通	神户→西明石	207 系
山阳本线	普通	神户→西明石	201 系
山阳本线	普通	神户→西明石	205 系
山阳本线	快速	神户→西明石	221 系
山阳本线	新快速	神户→西明石	223 系
山阴本线	普通	龟冈→京都	キハ 58 系

丰富的路线和车种

本作中收录有 3 个地区的 6 条路线，连电车 GO! 一代中的山阴本线也包括在内! 而车种更达 14 种之多，玩家不但可以充分体会到不同类型的电车在疾驰时带来的不同感受，更可以尽情欣赏沿线美丽如画的日本风光!



►行车时剩余距离的表示完全消失的一种游戏模式，连加速、减速指示都消失了，只剩下一个“铁人先生”标记，根本就不知道到下一站的长度还有多少，完全靠玩家的记忆能力来实现的，只能依赖轨道内的设置及各种标识来开车。要想正常的到达终点站是非常难的。

新的模式带给我们更大的乐趣!

▼在一定区间之内运行都不会 GAME OVER 的模式，即使是非常小的孩子也能感到十分有乐趣，是从初学者迅速成长为高手的最适合的一种模式。





格兰蒂亚

迷失于异世界的少年们

机种:GBC	厂商:HUDSON	媒体:卡带
类型:RPG	发售日:已发售	

基本系统



十字键——各方向移动
A 键——决定/跳跃
B 键——加速跑/使用平基能力
START 键——调出菜单,可查看状态/装备附属装置/装备魔法卡/使用道具/队员编成/基本资料/系统菜单
SELECT 键——在无干扰的地区调出地图/显示魔法卡的具体属性
另外,按 START 键进入主选单画面后,再次按 START 便有是否记录的提示,选择はい即可进行记录。

指令对照

一、装备战斗卡(アクションをそうび)包括以下五种选项:
1. 装备技战斗卡(わざアクションをそうび)
2. 装备魔法卡(まほうアクションをそうび)
3. 装备两种类型的卡(すべてのアクションをそうび)
4. 卸掉已装备战斗卡(そうびアクションをはずす)
5. 丢弃战斗卡(アクションをすてる)
二、装备附属装置(アクセサリーをそうび)包括以下 3 项:
1. 装备附属装置(アクセサリーをそうび)
2. 卸掉已装备附属装置(そうびアクセサリーをはずす)
3. 丢弃附属装置(アクセサリーをすてる)
三、使用道具(アイテムをつかう)
1. 使用道具(アイテムをつかう)
2. 丢弃道具(アイテムをすてる)
3. 调查关键道具(キーアイテムをみる)
四、队员编成(パーティーのへんせい)
1. 队员编成(パーティーのへんせい)
2. 队员编成(退居二线)(パーティーからはずす)



3. 队员基本状态(ステータスのかくにん)
五、基本资料(データベース)
1. 战斗卡基本资料(アクションデータベース)共 257 种
2. 角色基本资料(キャラクタデータベース)共 29 人
3. 怪物基本资料(モンスターデータベース)共 146 种
本游戏中,集齐所有的卡、伙伴和怪物也是一种极大的乐趣,让我们向着这个目标而努力奋斗吧!
六、系统菜单(システムメニュー)
1. 查看平基技能(ピンキースキルのかくにん)
2. 基本设定(かくしゅせってい)
七、帐蓬内的选项:
1. 队员 HP&AP 全回复(パーティーのかいふく)
2. 在帐蓬之间瞬间移动(ワープポイントかんをワープ)
3. 战斗卡合成(アクションのごうせい)(非常有用的设定,不但可以制造出超强的卡片,更为收集全部卡片创造了很多机会!)
4. 旅行商人基特的商店(ギトのおみせ)
八、战斗时的选项:
1. 战斗卡(アクション)
2. 待机(たいき)
3. 逃跑(にげる)(注:打某些敌人时不能逃跑,比如 BOSS……)



故事流程



相信大家对 GAME ARTS 的《格兰蒂亚》系列一定早已耳熟能详了,那辉煌壮阔的场景,感人至深的情节,可爱的人物造型,也一定给喜欢 RPG 的你留下了深刻的印象。这次 GAME ARTS 为 GBC 度身打造了这一款崭新的《格兰蒂亚》,希望能为众多的《格兰蒂亚》FANS 带来更多的快乐。

故事开始,我(ユウヒ)发现自己刚从昏迷中醒来,茫然不知所在。隐约回忆起适才身处教室,正与同学シロウ争论着些什么,要与我以游戏来决胜负,对方在输了之后抢了我的游戏机(GB)就跑。之后,和我青梅竹马的女同学ミズキ加入队伍。闲来无事,四处逛逛:向右出教室,再向下在第二间教室内的垃圾桶里找到一枚“しろぃカード”。

我继续向下走出教学楼,来到操场的左下方,这里是废弃已久的老教室。为了找到我的游戏机(GB)展开对废弃教室的搜查。这时,ミズキ向我提出一个问题:“如果我发生什么事情的话,你会帮助我吗?”回答:帮/不帮(たすける/たすけない)。选择:帮助(たすける)。ミズキ称赞我说:“你真是一个靠得住的男人”。我有些不好意思的说:“那没什么……”

于是两人分头寻找,水树向南走,我去北面搜查。走廊地板上有空洞,注意别掉下去,可以按 A 键跳过空洞。在最北方右边的教室中找到了游戏机,对面教室的垃圾桶内有一个道具。向南走,镜

头转向水树那边：水树在一个房间里找到了次郎，正在劝说着他。镜头又转向我这里，我突然听到水树的一声尖叫，“不好，出事了！”我迅速从两人分手的走廊处向南，走过一个画面进入右边教室，里面的垃圾桶内有一个道具。回到走廊，向南，右拐，发现次郎已被一个凭空而出的奇怪的旋涡卷走，紧接着，水树也被卷了进去，我为了救出他们，也奋不顾身的跳入了旋涡内……

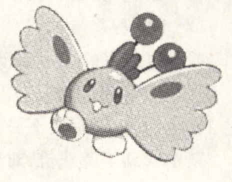
“想起来了，我和水树他们一起……”这时有一个声音说道：“啊，他醒了。”我睁开眼，发现自己躺在一张柔软舒适的床上，一个蓝头发的女孩儿站在我身边。我“唰”的一下跳下床来，问道：“你是……”女孩儿自我介绍道：“我叫小丝，我看见你晕倒在树林里，就把你救了起来。这是普依。”一只可爱的小宠物从小丝的背后钻了出来，“噗噗”的叫着。

“小丝？这名字好像在哪听到过？天呀！难道说我竟来到了格兰蒂亚的世界中了吗？我岂不是还可以见到贾斯汀（ジャスティンー）和菲娜（フィーナ）吗？他们人在哪里？”我胡思乱想着。小丝见我懵懵懂懂，便带我到隔壁房间拜见了一位大精灵使莉艾蒂（リエーテ），她告诉我说：“我叫莉艾蒂。在一种奇异力量的引领下，你来到了一个和你生活的世界不同的另一次元的世界。你穿越了时空来到了这里……”“我叫ユウヒ，有两个朋友和我一起来到了这里，一个男孩儿，一个女孩儿。你知道他们在哪吗？”我回答道。莉艾蒂道：“对不起，其他人的事情我不太清楚。我们现在正处于一个非常的时代。”刚说到这里，一个绿色头发的漂亮女孩子急急忙忙、气喘吁吁地跑了进来，对莉艾蒂说：“不好了，不好了！树海里的动物们袭击了人类！！”竟然会有这么奇怪的事情，一定有什么不寻常的原因。



只听莉艾蒂向大家解释道：“这个世界曾经出现过一个拥有无比巨大的邪恶力量的恶魔——古鲁刚（グルガン）。虽然自从上次它被打倒并被封印之后，我们一直过着和平安宁的生活，但是最近它又有要破印而出的迹象了。魔王古鲁刚是个很有野心的家伙，他不仅想要霸占这个世界还要利用古代都市（こうだいとうし）中的遗迹——白之塔（しろのとう）来打开时空之门，进入其它次元的世界，并将它们一一占领。”“那岂不是连我们的世界也要遭殃？”我想。莉艾蒂接着说道：“为了阻止古鲁刚的邪恶目的，必须先找到可以封印白之塔的三把钥匙（しろのとうのかぎ）之后才能给它以致命的打击，将其消灭。这三把钥匙是分别放在深邃树海、空中诸岛、寂静之海（しずかのうみ）这三个地方。一定要赶在古鲁刚之前将所有钥匙拿到手……至于你嘛……”“我？”“你是一个有着特殊力量的少年，是神指引你来到了这个世界，我真心希望你能帮助我们消灭魔王古鲁刚，同时你也可以找到你的朋友和返回你的世界的方法。”

“我难道会成为一个‘屠魔’的‘勇者’？真是不可思议。不过水树和次郎是一定要找的。”我想。“好吧，我答应你。”我答复莉艾蒂道。莉艾蒂听完后便走了，从她待过的地方又冒出来一只可爱的小宠物，“噼噼”的叫着，很欢快的围着我绕圈。小丝说它要我成为它的主人，它跟定我了。我的态度稍一迟疑，它就很委屈地躲到了角落里，我只好爽快地答应了，小家伙又高兴得“噼噼”的叫了起来，我给它起名为平基。





于是小丝、菲娜和平基都加入了我的队伍，成为了我的伙伴。到右边的房间转转，好奇怪呀，竟然发现地板上有两块砖上画着平基的全身像，一定有什么蹊跷。上前开了右下角的宝箱得到钱币100元（100まい），之后和俩伙计聊一聊，可以知道关于平基的一些基本情况：虽不会说话，但却懂人类语言的迷之生物，如果想得到它的各种能力的帮助，则必须喂它吃一种名为“平基果实”（ピンキーのミ）的东西，之后它就能获得相应的能力，按B键即可使用。有些能力需要站在萍姬地板方可使用，有些则不必。

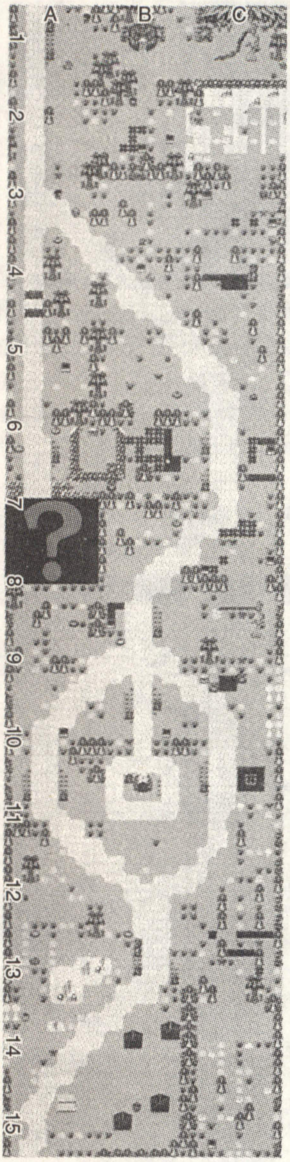
走出神殿，在古代都市中随便转转，与NPC闲聊，可以得到许多有用的情报：本作与前几作最大的不同是——战斗方式改为了卡片式，首先要得到战斗卡和魔法卡，装备好以后才能在战斗中使用普通攻击和魔法，否则只能眼睁睁看着敌人将你打死了。取得卡的方式有三种：1. 战斗后随机获得；2. 于古代都市左上角房间内的机器上以50元抽得；3. 于机器上层房间内的商人处以≥1000元的高价购入（有惊喜哦！），于另一人处可以卖卡。当我装备好武器及魔法卡后，就可以展开激动人心的大冒险了。

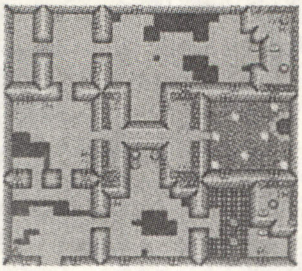
深邃树海

走出古代都市，来到西边的深邃树海。菲娜跑出来告诉我：“这里有贯穿整个儿树海的河流，我们要有船才可以渡河。”看来我们需要搜集材料来制造一艘船了。沿着河岸向南走，在一个帐篷前遇见了旅行商人基特。他告诉了我们帐篷的用法：第一项可以回复HP和AP；第二项可以在不同的帐篷之间转换；第三项可以进行卡片的组合，巧妙的利用此项功能，就能制造出超强的攻击或魔法卡片；除此之外还可以从偶尔出现于此处的基特处购买回复系的道具。北边有一个小

名　前	入手場所
ほしにく	C-3
チョルラのはな	C-3
ちからだすき	B-2
コイン300枚	B-2
きゅうきゅうばこ	B-4
ミラクルドリンク	C-6
ヨミ	C-7
コイン300枚	C-7
ヨミのまきもの	B-9
しろいカード	A-5
しょくぶつのあかし	A-9
キュール	B-8
レムのフエ	C-14

名　前	弱点	抵抗	入手アクション	出現場所
スラミン	炎	鞭	おおいかぶさり	A-2
あやしいモヤ	土	短剣	ヒューイ	C-5
サラマダイル	水	炎	テイルアタック	B-5
ブルーカイト	風	土	ボムばくげき	B-5
ウバルバ	風	鞭	ケロマ	B-5
グリップル	炎	メイス	おしつぶし	B-5
すなもぐり	土	風	サンドシャワー	B-5
じんめんじゅ	斧	鞭	たねつぶて	A-5
ぱたぱたキノコ	斧	土	ほうしこうげき	A-5
マッカチン	メイス	刀剣	ライフドレイン	C-7
おおムカデ	炎	短剣	かみつき	C-7
おおいもむし	炎	水	デイジーガス	C-7
マダラグモ	炎	水	くちふさぎ	D-2
ジールサソリ	メイス	炎	ハサミ	D-2
マルナテントウ	射撃	土	まふうじだま	D-2





村庄，由于发生瘟疫，所以暂时不能进入。

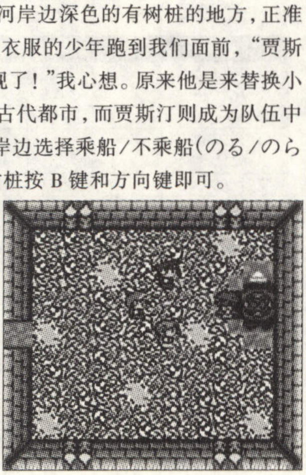
在树海中漫步，见到一种可以踩下去的花，相当于一种机关，可以使挡住我们去路的大蘑菇下降，形成通路。一直向南走，于 C8 处发现一棵大树，上面张又一片巨大的叶子，应该是可以做船的材料，只是树下有只怪物守着。斩妖除魔正是我辈义不容辞的责任，上啊！经过一场并不算激烈的战斗（练手），三人齐心合力将它收拾掉了，在战斗中我发现，如果



可以行动的两个人并肩站在一起（处于 1 和 2 这两个位置）的话，那么他们二人往往会使出强力的合体攻击（アクションコンボー）！！好好利用吧！！

打倒怪物后，我们摘下那片大叶子，准备去河边做船。与此同时平基发现树下有一个红红的果实好像很好吃的样子，便吞了下去，由此获得了抛锚（ロープ）的能力，可以停船上岸了。众人来到河岸边深色的有树桩的地方，正准备做船，突然一个穿着一身蓝色衣服的少年跑到我们面前，"贾斯汀！"我险些喊了出来，"终于出现了！"我心想。原来他是来替换小丝的，之后小丝便离开我们返回古代都市，而贾斯汀则成为队伍中的一员。船做好了，我们可以在岸边选择乘船/不乘船(のる/のらない)。若想上岸，则只需对准树桩按 B 键和方向键即可。

沿河向南漂流，在有分岔的地方选择从正中向南，来到 B 10 处的山洞里。从洞口向东走，利用十字形传送点踩踏一个机关，回到入口，跳过缝隙向东北方走，利用三角形传送点踩踏另一个机关。之后到洞穴中央将挡路的怪物打倒后即可



踩踏其身旁的机关将通往 BOSS 房间(F2)的路连接起来。进入 F2，我一眼就看见了放在祭坛之上的白之塔的钥匙（一个白色的三角），正要招呼同伴上前去拿，突然森林的守护神特兰特（トレント）出现了，挡在我们面前(定是老树成精！)。没办法，只好将其打倒了。这个 BOSS 在初期来说真的很强，不过用火系魔法对付它就容易多了，战斗时随时注意回复，取胜应不是很难的事。

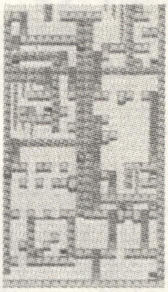
树怪倒下去了，正当我们以为它已经被消灭的时候，它却向我发出了濒死一击！！我呆住了，不知怎么办才好。还是身边的菲娜眼疾手快、行动敏捷，说时迟，那时快，只见菲娜一个箭步冲上前去替我挡下了这一致命的攻击。她倒下了，我焦急万分、不知所措。还是贾斯汀提醒我拿上白之塔钥匙，赶紧回古代都市找莉艾蒂帮忙。一言点醒梦中人，事不宜迟，我和贾斯汀立即行动起来……

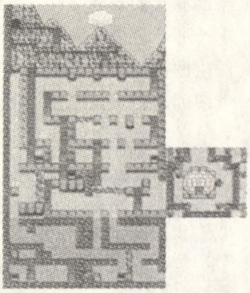
回到古代都市，莉艾蒂对我说："菲娜中的是树怪的一种特别的毒，只有到波鲁古火山去找阿鲁玛(アルマ)卡多因(ガドイン)这两个人才可以救菲娜。"我担心菲娜的伤势，迫不及待的说："那我们还等什么？快走吧！"

于是贾斯汀和小丝二人便与我同行，来到波鲁古火山。

波鲁古火山

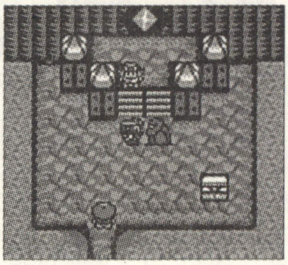
一路向上，从最上方的山洞进去后再一路向下从最底处向左，进去后会发现两个地底人，其中之一以为我们来此有甚恶意，扑上前去对着贾斯汀就咬了一口。等我说明了来意之后，双方才消除了误会，由另一个人给了我一枚平基的果实作为补偿。平基由此学会了抛掷（スロー）的能力，以后的冒险中如果遇到可望而不可及的机关时，只要站在平基地板上，再将它抛出去即可代我踩踏机关了。由入口一路向北，到头后便会看见阿





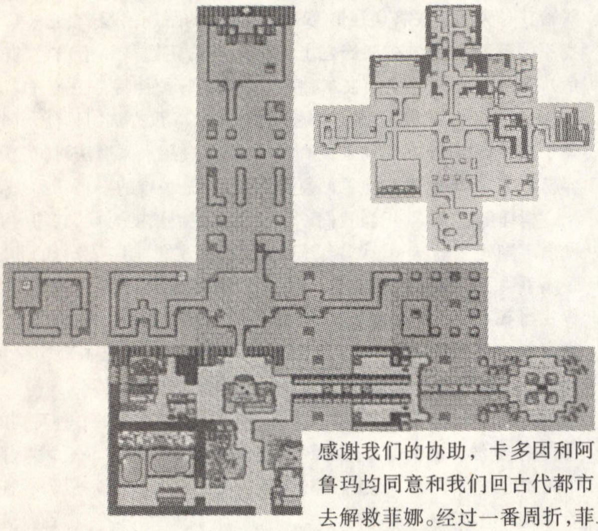
名前	入手場所	名前	入手場所
コイン300枚	D-4	イージスのたね	I-1
タリスマン	C-5	まりょくのたね	I-1
すいしょう	C-3	ナルトール	H-1
マオ	C-3	そっこうのかじつ	H-3
きゅうきゅうばこ	B-2	にがいくすり	G-1
かわのグローブ	A-4	ランナ	G-4
こんらんのごふ	A-5	とりのあかし	G-3
バモーのミ	D-3	まりょくのかじつ	K-1
リフレス	B-1	かわのよろい	M-2
かわのよろい	B-1	リナレス	P-1
チョルラのはな	D-1	コイン500枚	P-1
サージ	F-1	そくしのごふ	O-1
ふゆうのあかし	I-2	こんちゅうのあかし	O-1

モンスター名	弱点	抵抗	入手アクション	出現場所
くるくるヒトデ	射撃	土	しょくしゅ	A-6
ストーカーメカ	風	短剣	スマッシュ	H-1
ドローン	炎	刀剣	ストライク	H-1
ウィルオウイスプ	風	炎	そくしヤリ	I-3
いじげんせんし	水	炎	かいてんざり	G-4
ピンクメイジ	なし	炎	ひっかき	M-2
ゾンビ	炎	射撃	におういき	M-2



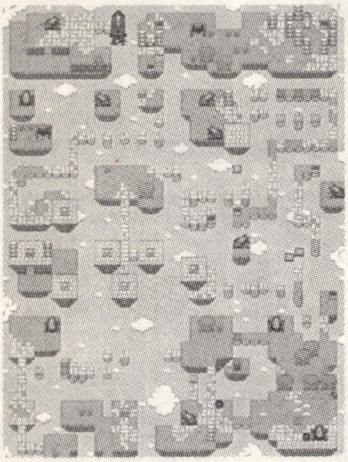
鲁玛和卡多因二人。卡多因正与一只火之傀儡（ゴレッム）搏斗，消灭后又窜出来两只，我见他势单力薄，立即拔刀相助。

对付火人当然要用水系魔法了，普通攻击也可奏效，先去掉它的两手，再攻击身体，同时辅以回复，可以轻松取胜。为了

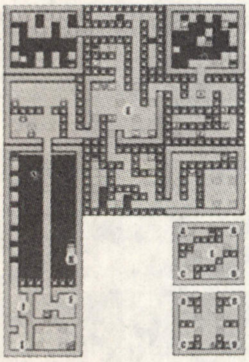


感谢我们的协助，卡多因和阿鲁玛均同意和我们回古代都市去解救菲娜。经过一番周折，菲娜的毒终于解了。她刚想下床的时候，却发现由于耽搁太久，连站都站不住了，看来她还需要一段时间的修养才能完全康复，暂时不能和我们一起冒险了。菲娜向医术高超的阿鲁玛提出了一个要求，那就是请她去为树海中感染瘟疫的村民们治病，阿鲁玛本着医生的治病救人的宗旨很痛快的答应了这一要求。之后便急忙和卡多因赶去救人了。

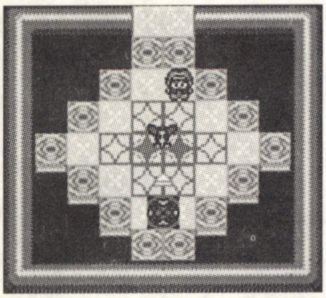
空中诸岛



在莉艾蒂的提示下，我们又向第二把白之塔钥匙的目的地——空中诸岛进发了。刚来到空中诸岛，我的手机(？)突然响了起来，一接听才知原来是失散已久的次郎打来的，他说："我正和水树在一起，二人平安无事。你没事吧？"我得知这一消息后便放下心来，对次郎说："我很好，我正在想办法返回咱们的世界，为此必须要搜集一种叫做白之塔钥匙的东西，在这段时间内请照顾好水树。"说完我挂了电话。观察一下四周，发现一门大铁炮"雄伟"的立在地上，好奇心起，便上前打问，得知若想往来于空中诸岛，就必须乘坐这种飞行的交通工具。大炮也可以载人？(这让笔者想起了多年以前的《恐龙特急克塞号》——人间大炮一级准备！人间大炮二级准备！！人间大炮，放！！！)坐上去试试吧。对准大炮按A键，只听"嗖——"的一声，一众人等就被"人间大炮"传送到另一空中岛屿之上……



在空中诸岛之上飞来飞去，会找到一种宝箱，当你要打开它时，会有提示说——箱子上有多库罗的标记（ドクロのマーク），需要钥匙方可打开。如果你强行打开的话，轰隆一声……世界从此清静了，GAME OVER了。幸好我的小宠物平基还有一项特技是开锁(キーピック)，虽然现在还不会，只要日后掌握了这个本领，任何宝箱都是手到擒来，哈哈哈哈……



经过数次飞行，当我们来到地图最左上角的时候，看见了一个贾斯汀的熟人——米鲁达(ミルダ)，一番寒暄后，便加入了我们的冒险队伍。而平基也在墙角找到了自己喜爱的果实，学会了"力量"能力（パワー）。现在我就可以在平基的帮助下推动一些大石块了。向右走，发现一艘飞空艇(FF？)，不用问，一定要乘坐的了。我们飘飘悠悠的就来到了空中之城里。从右上或左下的楼梯进去，再从中间的楼梯进去，即可来到主间。这里地域广阔且机关重重，令人尤为奇怪的是地板上方格内的数字。踩一下试试，3变成了2，再踩一下，2又变成了1……"咣！"的一声爆炸了，又差点GAME OVER。其实看过施瓦辛格电影的人都应该清楚这种让你自己倒数至0然后爆炸的把戏，小心点就是了。还有一点值得注意的是：有些房间不时会有大风吹来，一定要及时调整，否则只有被风吹落深渊的命运了。

费尽周折，我终于来到了BOSS面前，这里放着第二把白之塔钥匙，守护它的怪兽名为瓦依邦（ワイバン），是风之守护神，凡是风属性的攻击均对它无效。对付它的办法最好是先用射击系攻击或魔法击溃它的两只手爪，再用射击和土系的攻击或魔法来攻击它的身体，同时注意回复就可以打败它

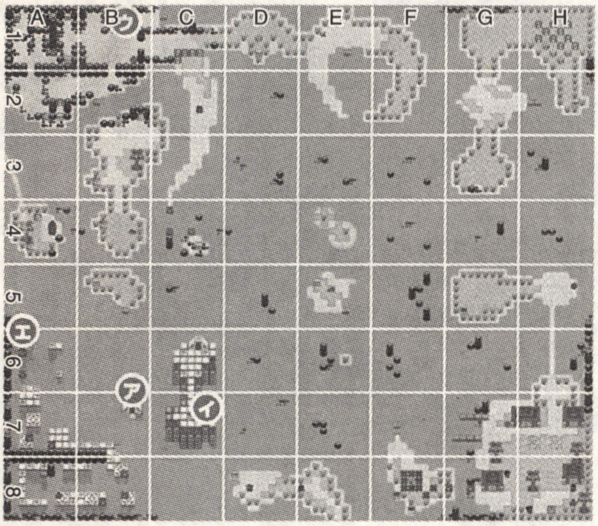
名前	入手場所
どくのごふ	B-3
ほしにく	A-3
きゅうきゅうばこ	A-3
ほしにく	A-4
まもりのたね	B-4
こんらんのごふ	D-2
ウオーターショット	D-1
コイン500枚	E-4
しろいカード	E-3
シャキール	D-4
シャキード	E-1
リンカイ	K-5
きゅうきゅうばこ	J-4
ストラム	O-4
どうぶつのあかし	L-3
ちからのたね	M-4
コイン500枚	M-4
ねんど	M-4
きりさきムチ	M-2
ソウルバスター	M-2
パワーベルト	O-3
マジカルハット	N-1
ひりゅうのこて	N-1
ステラム	O-2
ステプラ	O-2

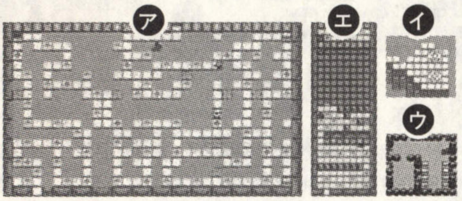
モンスター名	弱点	抵抗	入手アクション	出現場所
クエクエとり	射撃	メイス	ヘビーフェザー	K-1
ロックバード	射撃	モンスター	たまごぶつけ	K-1
ふしぎとり	射撃	土	ダーツフェザー	F-4
ほのおのばんけん	水	炎	ヴァーン	N-3
イノゴン	炎	水	みんなあつまれ	N-3
マジックヘッド	土	風	ライガ	F-4
こそどろ	なし	短剣	ダブルナイフなげ	N-3
どうけし	なし	射撃	テクノアウト	M-4
さいくし	なし	短剣	ナイフなげ	N-3
ようへい	なし	短剣	スラッシュ	M-4
ファイター	なし	刀剣	ダブルスラッス	M-4
ぼうけんしゃくずれ	なし	刀剣	ダブルブレイク	M-4
イボデーモン	射撃	風	ズンガ	L-3
ゴースト	風	土	グラギン	L-3
ふゆうれい	炎	土	ボズ	F-4
ヒバゴン	炎	風	じめんゆらし	M-3
あかおに	なし	メイス	こオニなげ	M-3
ヒットマン	なし	射撃	みだれなげ	M-4

了。拿到钥匙后，我们又回到了古代都市向莉艾蒂复命。

令我高兴的是，我看到菲娜已经完全康复了，可以继续和我们一起冒险。这时我的手机又响了，“一定是次郎。”我想。“不好了，水树她出事了！快来……”次郎的话还没说完，电话就挂断了。我的大脑“嗡”的一下险些晕过去，二话不说便冲了出去。贾斯汀和菲娜怕我落单，跟着跑了出来。

寂静之海





进入这里，果然名副其实，安静得只能听到自己的心跳声。跟村民一打听，才知此地经常有海盗出没。向北走，看见有海盗挡路，顺手解决掉，继续前进。又有海盗！不过实力可强的很多了，利用火系和雷电系的魔法打得会容易一些。向左走，竟然在此处看见了贾斯汀的母亲丽丽（リリィ），没想到一个中年妇女也有如此的魄力——她正在大声呵斥一个海盗，好像还动了手。海盗无法抵敌丽丽的威力，仓皇逃走。此时丽丽虽然看见了儿子就在一旁，但却没有理他，循着海盗的足迹又追了下去。我对贾斯汀说道：“快去追你妈妈去吧！”贾斯汀道：“不了，她就是那个样子，我还是和你一起去找钥匙的好。”

モンスター出現リスト

モンスター名	ポイント（弱点、耐性スキル）
アリゲーター	鞭、水、風、土に弱く、炎に耐性
アンモナー	斧、メイス、炎に弱い
うみのおとこ	斧に耐性
えらイモリ	短剣、刀剣、風に弱い
おいはぎ	短剣に耐性
オウムがい	斧、メイス、炎に耐性
かいぞく	斧、水に耐性
ガラクタエビ	斧、メイスに弱く、炎、風、水に耐性
キツツキエイ	射撃、炎、風、水に弱い
こだいがに	斧、メイス、炎、風に弱い
サンドマン	土に弱く、風、モンスターに耐性
シーゼリー	短剣、刀剣、炎に弱い
シーファイター	短剣、炎、風に弱い
スリップル	炎、風、水、土に弱い
ドタドタとり	射撃、炎、風に弱い
どろクラゲ	メイス、炎に耐性
にせリリィ	斧、メイス、風、水に耐性
バードレイク	射撃、炎、風に弱い
はにわどり	射撃、炎、風に弱い
マリンギャング	短剣、炎、風、土に弱い
ゆうしゃくずれ	刀剣、斧、メイス、鞭に耐性

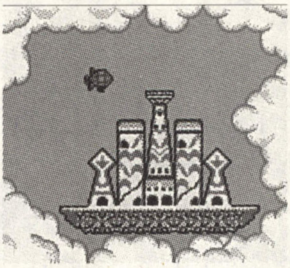
我们回到村内码头边，发现旅行商人基特来到了这里，对我们说道：“莉艾蒂托我给你们带来一艘船，就在那边。”接着，基特加入了我们，以后无论在哪个帐篷内都可以随便买道具了。坐上新船在海洋中畅游，周游于各个岛屿，在F8处又找到一颗平基的果实，吃下去后就能学会跳跃（ジャンプ）的能力，可以驮着我跳过两格以上的沟壑。乘船来到A8，上岸，走到B7，此处有隐形的通路，踩下机关后，一定要用心记住去路，进入ア。在这里不停的跳来跳去，终于进入了イ。令我最为吃惊的是竟然在这里看到了久违了的水树和次郎！很奇怪，分开这么久了，水树见到我后的第一句话竟然是：“白之塔钥匙被一伙海盗抢走了，你快去把它夺回来吧。”声音虽然还是水树的声音，但她总给我一种非常陌生的感觉，那种感觉……

宝箱リスト

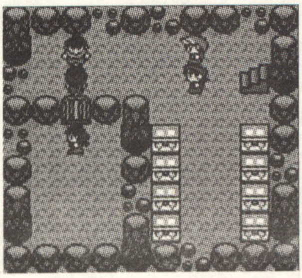
アイテム名	場所（座標）
ウイニングローレル	ア
くろおび	ア
コイン500枚	ウ、(5,E)
コイン700枚	(5,B)、(8,F)
こんぺきのひやく	ウ
さかなのあかし	(2,H)
さかなのひもの	(1,A)、(8,F)
シェルアーマー	(4,C)
スライムのあかし	(2,B)
そっこうのたね	(8,G)
ディガン	ウ
ドクロの宝箱	(8,D)
にがいくすり	ア
ねむりのごふ	ウ
びょうきのごふ	ウ
ふっかつのひやく	ウ、(1,A)
マーディ	(5,G)
まひのごふ	(1,D)
ヨミ	ウ
ランナーラ	ウ

有些不寒而栗。就在我生出这种感觉的时候，平基突然窜了出来，将水树撞到在地。

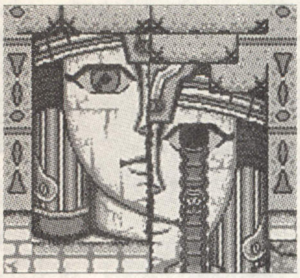
我想：“它一定也感觉到了什么……”，但我什么也没说，只是默默地走开了。（水树和次郎加入队伍）继续乘船航行，来到东北方的岛上，不意竟又在这里碰上了贾斯汀的母亲丽丽，这次她面对的是一群海盗！可奇怪的是海盗们听说她的名字后便惊慌失措地逃走了。贾斯汀见状连忙追问母亲发生了何事，可丽丽依然没有回答。迅速追了出去。这使得贾斯汀非常懊恼。坐船自C1处登陆，向左走发现一处楼梯入口，一头钻了下去，哇！全是宝箱耶!!（好酸呀！）嗯？气氛好像有些不对，不好!!丽丽被人关进监狱里了！怎么外面还站着个和丽丽一样的人！另外还有两个海盗帮凶！不管三七二十一先救人再说，贾斯汀一马当先，作为战友我也不能袖手旁观，紧随其后加入战团。此BOSS名为假丽丽（にせリリィ），除了攻击很强之外，她还会令其手下复活的魔法，故我方攻击目标应以假丽丽为主，除了水系及斧系攻击或魔法外，其余属性攻击均可奏效，尤其是火系和雷电系的攻击更是具有特效，结合强力的合体攻击即可将其击倒。



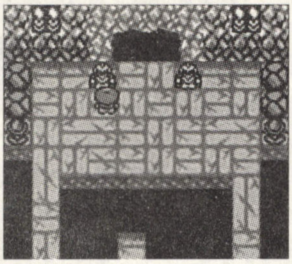
战败的海盗们交出他们抢走的第三把白之塔钥匙后便匆忙逃走。此时，丽丽方对我们讲出事情的始末：丽丽年轻的时候威震四方，结婚后收敛了很多，近年来更是大门不出二门不迈，谁知竟有这么一群海盗敢冒充她的名号在江湖上四处游荡，作恶多端。不想今日栽在一群少年手中，也真够他们倒霉的了。

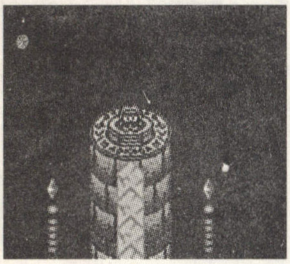


古代都市



现在终于把三把白之塔钥匙都集齐了，拿回去让莉艾蒂帮忙打开通往白之塔的门吧！回到古代都市参见莉艾蒂，她对我说："带着三把钥匙到这个城市下方的秘道中去吧，到那里就可以打开白之塔的门，通过这扇门你就可以返回你的世界了。"我听了之后哪还有半分的犹豫，带着同伴们立即杀往白之塔！里面的路并不难走，只是在连接通路的右方有一个"推箱子"式的小谜题，解决后即可踏上通向白之塔的路了！白之塔内果然很"白"，别的什么颜色都没有。在经过几层单调重复的攀登后，在某一层上水树叫住了我，对我说："你先上去吧，我有几句话想对次郎说。"我听了之后有些伤心，也有些奇怪，只好独自上到顶层。镜头转向水树那边，她对次郎说道："在返回我们世界之前，有件事情一定要先说清楚，其实……其实我是喜欢你的！"次郎一听简直不敢相信自己的耳朵："是…是真的吗？我一直以为你和他（指的是我）……"没那回事，只不过是他单相思罢了。"水树道。次郎喜不自胜，拉着水树便冲上了顶层，此时我已把三把钥匙放完毕，在远处莉艾蒂咒语的启动下，三把钥匙会合并成一个大大的三角，不断旋转着……只听"轰！"的一声，时空之门打开了。"哈哈……"一阵长笑，似乎有什么东西窜了出来，转瞬即逝，"魔王古鲁刚！"我惊叫道，"怎么把它放出来了……"话未说完，我眼前一黑，就此不省人事。



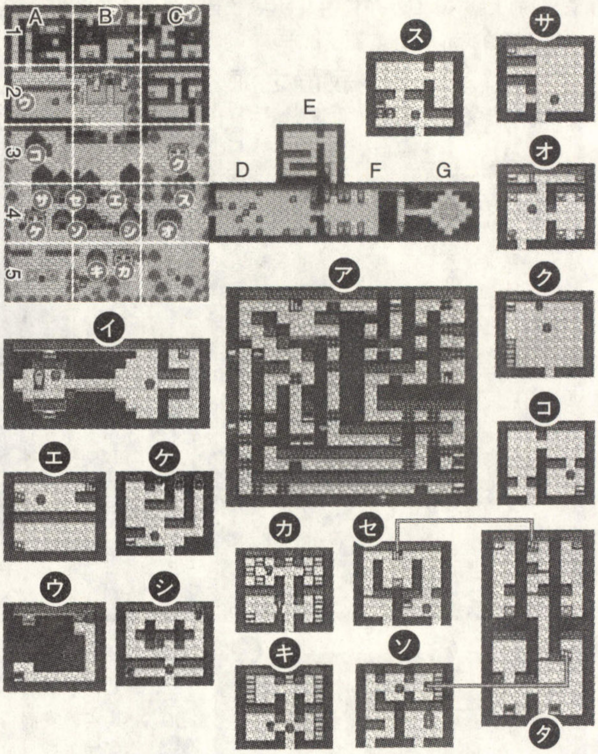


也不知过了多久，我缓缓睁开了眼睛，发现自己又回到了古代都市，莉艾蒂的房间里，躺在那张开始躺过的床上，周围站着一圈我熟悉的人——莉艾蒂、贾斯汀、小丝、菲娜……"水树他们呢？"我问道。莉艾蒂说道："严重的事情发生了，魔王古鲁刚操纵了水树，控制了她的思想，引诱我们用白之塔钥匙打开了封印，它马上就完全复活了！""那我们应该怎么办？"我问道。"目前唯一的办法就是找到封印古鲁刚的另外三把钥匙——岩窟城的钥匙。（又要找钥匙，天哪！），一把在波鲁古火山，一把在鬼魂之镇（ゴーストランド），还有一把在僻壤（さいはるち）。"为了救出水树，为了打倒大魔王古鲁刚，我只好再次毅然决然地踏上寻找钥匙的伟大征程了。

波鲁古火山

沿着昔日的足迹，再次来到这里，谁知脚步还未停稳，卡多因使急匆匆地迎上来："不好了，村子里又被火之傀儡袭击了！岩窟城钥匙也被抢走了。快帮我赶走它们！"说毕就加入了队伍。我们快步走入村，发现之前的两个地底人已被击倒在地，呻吟着说道："有怪兽……"正想上前救治，却发现窜出来一只怪物，先解决它们再说吧！战法同前面所述相同，这里不再赘述。战斗结束后，贾斯汀说道："一定是古鲁刚搞的鬼。"我应道："决不能轻饶过他！岩窟城的钥匙已被水树和次郎先拿走了，我们还是赶快去下一个目的地鬼魂之镇吧！这次一定要在他们之前找到钥匙。"

鬼魂之镇



此处果然一片死寂，阴风阵阵，还不时传来些鬼哭狼嚎，很有些恐怖（？？）味道。贾斯汀和菲娜对我说："这里有我们的一个老朋友，让我们两人先去探察一下情况，你们先四处转转吧！"说罢暂时脱离了队伍，我带者其余的队员在镇中到处搜索，翻箱倒柜，不亦乐乎。在C4处的（オ）房间内通过分别踩踏四个机关然后利用传送点进入四个不同的地点，打败其中的敌人后就可以打开相应的门了。离开这个房间，向左走，此处被木桶挡住，不能通过，我们看见两个人从一个房子内走出，打头儿的是一个叫帕空的（パーコン）鼻涕邋遢的一脸坏相的小子，身后跟着一个强壮的男人，似乎是他的保镖，名叫强老师（チャンせんせい）。两人一边商量着什么事情，一边走下了（エ）处的楼梯。我为了弄清楚发生了什么事，便跟着那两人来到地下，谁知一个人影都没发现，只有一团奇怪的东西躲在角落里一动不动。刚一接近，它却说起话来，着实吓了我们一大跳，从它说话的声音中，小

モンスター出現リスト

モンスター名	ポイント（弱点、耐性スキル）
いきるしかばね	炎、風、水、土に弱い
インターセプター	炎、風に弱く、射撃に耐性
ガスクラウド	射撃、炎、土に弱い
クリッター	風、水に弱く、炎に耐性
じくうのヨロイ	水に弱く、炎、土に耐性
じばくれい	射撃、炎、風に弱い
シャドウ	射撃、炎、風に弱く、土に耐性
だいあくま	射撃に弱く、風、水、土に耐性
チャンせんせい	モンスターに耐性
パコン	モンスターに耐性
ブルリン	炎、風、土に弱い
ブレインバッド	短剣、刀剣、斧、水、土に弱い
まかいのししゃ	モンスター、炎、風、水、土に耐性

宝箱リスト

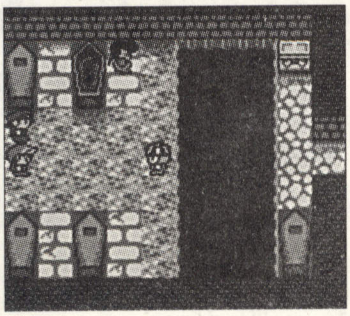
アイテム名	場所（座標）
あくまのあかし	ア
エアスニーカー	ア
ギガンのかじつ	(5,B)
キャンセルソード	ア
くさりかたびら	ア
コイン500枚	オ
コイン700枚	イ、ウ
こんぺきのひやく	ア
しんくのひやく	ア
そっこうのたね	タ
ちょうきょうむち	ス
ドーン	(1,A)
ドクロの宝箱	コ
ねんど	イ、ケ、ク
ふっかつのひやく	(1,B)
マオ	タ
マフロス	ア
まもりのたね	セ
まりょくのかじつ	(1,A)
ムーンストーン	(2,C)
ゆうれいのあかし	(5,B)
レスキューセット	(3,F)
ワオ	(4,B)

丝认出来是他的朋友——拉普（ラップ）的灵魂，被帕空使用了法术后将灵魂赶出躯体，并将身体藏到了另一个地方，暂时不能复原。我们答应帮助拉普找回身体，于是他的灵魂加入了队伍。

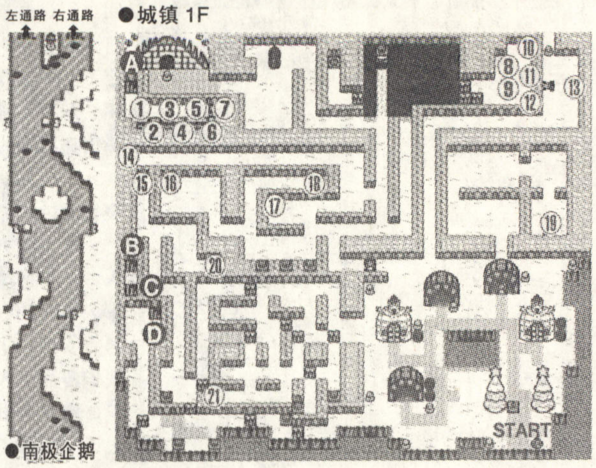
刚要上楼时却看见贾斯汀和菲娜正和那个帕空争吵，保镖强老师站在一旁。仔细听，才知原来的帕空想菲娜并不同意。贾斯汀想要阻止却被帕空施展法术将灵魂排除体外，贾斯汀瞬间便不能动弹了。帕空命令保镖抢了菲娜就跑，我们想追却不能丢下贾斯汀不管，没办法帮助他的灵魂归窍后，大家商量要尽快救出菲娜，同时还要找到拉普的身体。上楼来到（セ）房间内。发现帕空留下的一个书包，被手快的小丝捡了起来，在转角处又找到一枚平基的果实，吃了后它就学会了攻击（アタック）的能力，可以击碎一些之前不能移动的石头。

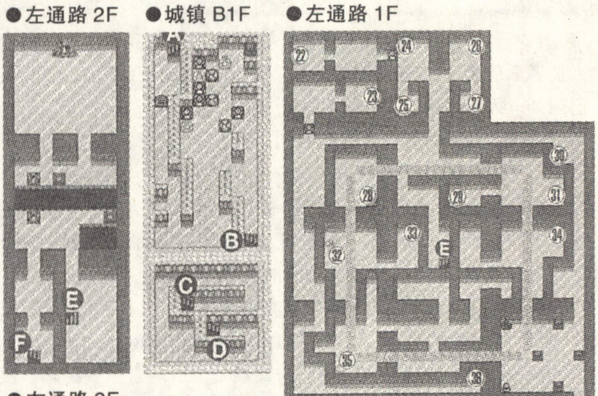
镇内还有一些房间有好东西，比如将（カ）处的箱子推成和（キ）处一样，便可拿到左下角的宝箱；推开 A2 处的两块石头，便可拿到 A1 处的两个宝箱；左下角的 A5 处有一个提问题让我判断对错的大叔。如果十个问题全部答对的话，他会给我一个非常“牛”的道具——撒旦的戒指（サタンリング），装备后可使所有能力上升，但却会一直保持“中毒”的状态……残念だ……，另外如果从 C1 处的楼梯下去绕过重重机关来到（イ）房间的话。打倒怪兽，击碎石块还可以从棺材中救出一个叫尼基（ニッキ）的小孩，之后他会成为同伴，D4 处共有 12 块石头可以推开，有些下面是宝贝，而有些则是……

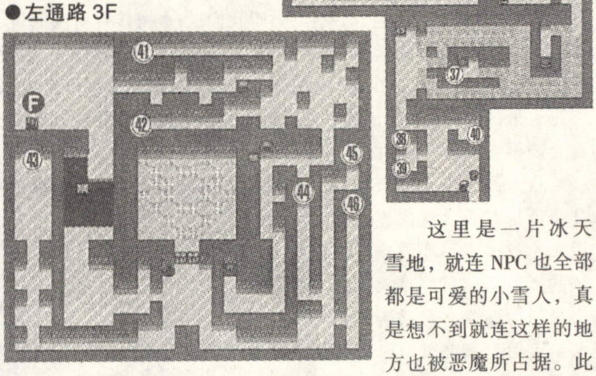
继续向右走，突然发现一个棺材盖晃了几下，帕空从当中跳了出来，吓了我一跳，他说在右边等着我们。哼！Who 怕 Who 呀！先到 E3 拿回拉普的身体，然后去找帕空。原来他在这里埋伏了帮手，就是那个保镖！为了救出菲娜，我们不得已而展开战斗。由一人专门负责回复，其余二人用合体的大技来对付上面的两个人，注意帕空的毒攻击即可。战斗结束后，帕空落荒而逃，跑向右边。菲娜自己从旁边的棺材中跳了出来，我们紧随帕空来到右面，正要让他交出钥匙，此时水树和次郎突然出现，抢了钥匙之后还恶狠狠地对我说：“别管我们的事！”就又离开了我们，我真为他们两个担心。而帕空却还傻乎乎的以为碰上了比强老师更厉害的保镖，追着他们的身影而去，嘴里还叫着：“等等我，老师……”不知怎么回事，刚被我们救出的拉普竟然也跟他们跑了，真是让人想不通。



僻壤







这里是一片冰天雪地，就连 NPC 也全部都是可爱的小雪人，真是想不到就连这样的地方也被恶魔所占据。此地机关并不复杂，可以收集不少道具。我们来到最左上角的房屋前，门口站着个雪人，告诉我们由于房间完全被冰冻结而无法进入，希望我们能帮助他，他会有礼物送给我们的。乐于助人一向是我的本色（DRAGON：呸，还不是为了“礼物”? CLOUD：别说得那么露骨嘛!），立即让小丝派出普依施展火魔法融化了屋内的坚冰。雪人高兴之余，送了我一把冰雪铲，之后如果我见到地面上的圆形的凹陷的话就可以用冰雪铲挖开看看，会发现很多好东西的。

走到右上角，雪人告诉我前面是很长的一段冰路，需要乘雪橇方可通过，可选择乘/不乘(のる/のらない)。乘坐以后才发现，这原来是一个类似于“南极企鹅”的小游戏，需要躲过重重阻碍才能到达终点。终点处有两个入口，左面的是发展剧情所必需去的，右面的里面则全是好道具，可以先选择从右面进入，等拿够了道具后再出来也不迟，只不过有些条件要满足：在足够短的时间内通过，

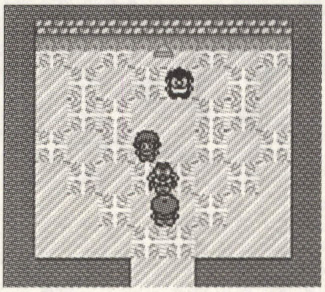
アイテムリスト

① げんしにく	㉔ ズサリ[カード]
② にがいくすり	㉕ マインドスマッシュ[カード]
③ ラフレシアのはな	㉖ カモシカブーツ[アクセサリー]
④ ちからのたね	㉗ わざしばり[カード]
⑤ ハンターナイフ[カード]	㉘ イージスのたね
⑥ しろいカード	㉙ パワーピアス[アクセサリー]
⑦ しんくのひやく	㉚ スカイダンシング[カード]
⑧ マジカルヴェール[アクセサリー]	㉛ せいれいのひやく
⑨ まもりのたね	㉜ ドラゴンのあかし[アクセサリー]
⑩ わからないタネ	㉝ ねんど
⑪ コイン700まい	㉞ そっこうのたね
⑫ ひょうが斬[カード]	㉟ クジャクのまもり[アクセサリー]
⑬ ソリのぶひん	㊱ せいめいのたね
⑭ まりょくのたね	㊲ コイン500まい
⑮ へびのあかし[アクセサリー]	㊳ ワニがわのこて[アクセサリー]
⑯ タリスマン[アクセサリー]	㊴ わざのごふ[アクセサリー]
⑰ コイン700まい	㊵ メテオストライク[カード]
⑱ マッスルアーマー[カード]	㊶ ヘルストライク[カード]
⑲ カスタムルアー[カード]	㊷ ランナーラ[カード]
⑳ ギガンのかじつ	㊸ まもりのかじつ
㉑ バモーのミ	㊹ ちからのかじつ
㉒ くろおび[アクセサリー]	㊺ バリア[カード]
㉓ チェインヴァーン[カード]	㊻ ひかりのほうい[アクセサリー]

否则入口会关闭。行进时连打B键会起一定的加速作用，只要不被障碍碰到超过2次，应该能轻松通过。

进入左方入口，有两个军人模样的一男一女挡住了我们身后的入口，定睛一看之下，原来竟是菲娜的姐姐琳(リンー)和其上司缪伦(ミューレン)，二人帮我们击退了一个入侵者后便勒令我们进到里面去探险，他们则把住了出口不让我们离开。无奈之下只好继续前进。里面净是一些传送带。因为上去之后便不能下来，所以另外有四个机关是用来截止左边四方形传送带用的，其上下左右分别对应传送带的上下左右四边，踩下对应的机关，便会在相应的边上停下，可以拿到不少好东西。最后选择上方的机关，停下后可以进入E处楼梯，向北走可看见一只牛被封在冰中，现在对于救它还无能为力，回头再说吧！

从下处的楼梯可以进入BOSS所在的楼层，向右下走，踩下打开BOSS房门的机关，绕道回到右侧，进入中间的BOSS房内，看见水树和次郎已经在那里了，他们前面便是最后的岩窟城钥匙。次郎大声地对我说："快走开，不要防碍我们！"水树接着对次郎说："别管他，赶快拿上钥匙走。"说着放出了一个冰之怪兽——杀戮机器(さつそくマシン)我们只好迅速应战。对付冰属性的敌人当然是火来的有效，尽情地放火吧！尤其是合体技中的敌全体大火，定会烧得它嗥嗥直叫的，嘿嘿嘿……



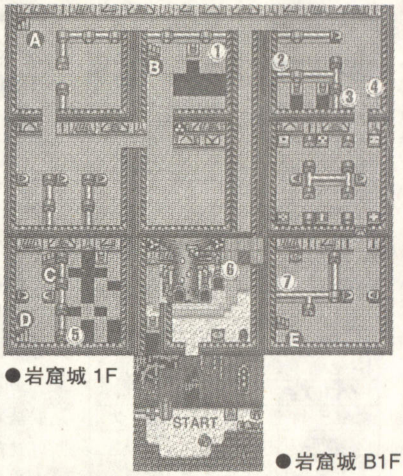
众人回到古代都市找莉艾蒂商量对策，这次连她都说无论如何也不能阻止古鲁刚的复活了，只好靠大家的力量尽力而为，看是否能将其消灭罢。莉艾蒂自己也是鞠躬尽瘁，加入了我们的队伍。一行人走出古代都市，直奔最后的地点——岩窟城(がんくつじょう)

岩窟城

此地的布局很有些现代化大机器生产车间的味道，让人很怀疑其名称也许只是来源于它处于山洞中的缘故。转来转去，在岩窟城2F收集到(16)—(22)号道具后，了解到原来这是1—6号的嵌块，需要利用数字上的组合来打开7号、5号和9号三处的门。由于4号嵌块被分成了左右两部分，需要合并后方可使用，于是我们来到岩窟城的入口处，找门口的大叔帮忙，在那台机器上将左右两块4号合并成了一块完整的嵌块，在7号门处的左右两边分别放入1、6或2、5，门即可打开。到5号门处，放入2、3或1、4。顺下处楼梯来到岩窟城3F，向下走，发现水树……不，古鲁刚已经等在那里，又放一只怪兽试图阻止我们的行动，但身经百战的我们已不在乎任何敌人，上啊！怪物名叫萨潘特(サーペント)，它的全体攻击虽然很强，可以打掉我方成员不少的血，一定要及时回复。另外，风属性攻击或魔法对它有特效，装备最高等级的(LV50??)魔法卡，用大风尽情的吹吧！！(CLOUD心想：有芭蕉扇就好了……)

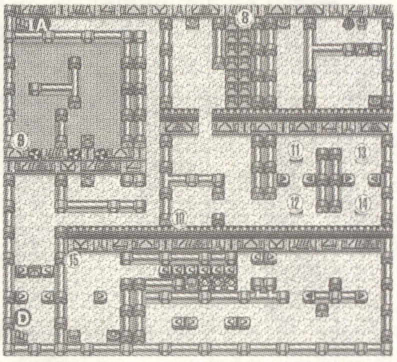
古鲁刚看到连他最强的手下也不是我们的对手，只好能躲一时是一时了，迅速向左方逃去。将4、5号的嵌块或3、6号嵌块放入9号门两旁，门开了，我们紧追过去。沿传送带向上走，来到帐篷处，再向左下走，看见古鲁刚和拉普正站在一台奇怪的机器前面，古鲁刚命令拉普阻挡住我们，自己走进机器中准备最后的完全复活。此时它那罪恶的灵魂已脱离了水树的身体，拉普见状立即将水树的身体抢救回我们一方。原来他只是到古鲁刚那里做卧底而已，准备伺机救下水树，并不是真正投靠了古鲁刚。

古鲁刚失去了对我们的最大威胁，无所凭依，只好赤膊上阵，准备消灭我们

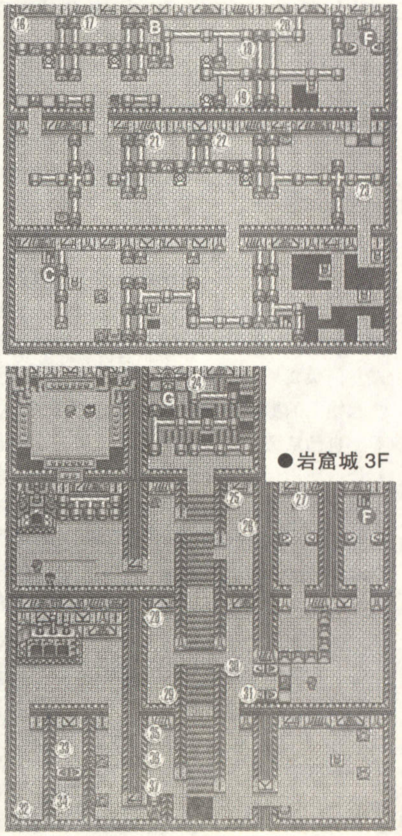


●岩窟城 1F

●岩窟城 B1F



●岩窟城 2F

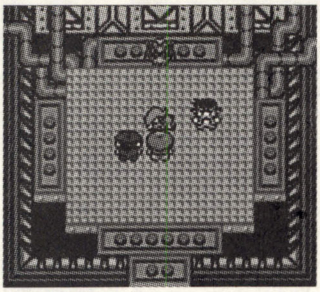


●岩窟城 3F

アイテムリスト

① ぷしんのちから[アクセサリー]	⑭ てんにょのはごろも[アクセサリー]	㉗ ちからのかじつ
② ちからのたね	⑮ マトゲル[カード]	㉘ デッドリーアクス[カード]
③ まもりのたね	⑯ パネル1	㉙ まんまるワッカ[カード]
④ まりょくのたね	⑰ パネル6	㉚ まほうしばり[カード]
⑤ コイン120まい	⑱ パネル3	㉛ キャンセルダーツ[カード]
⑥ ふっかつのひやく	⑲ パネル4 パーツL	㉜ まもりのかじつ
⑦ ドーリンのツノ	⑳ パネル4 パーツR	㉝ コイン700まい
⑧ キカイのあかし[アクセサリー]	㉑ パネル2	㉞ キラーピアス[アクセサリー]
⑨ イージスのたね	㉒ パネル5	㉟ まおうのまもり[アクセサリー]
⑩ そっこうのたね	㉓ しろいカード	㊱ おわるせかい[カード]
⑪ せいめいのたね	㉔ ねんど	㊲ きょじんのまもり[アクセサリー]
⑫ にがいくすり	㉕ コイン500まい	
ギガンのたね	㉖ コンポナイフ[カード]	

这群“不知天高地厚”的小不点儿。可我们绝不是好惹的，以为我们是软柿子的话就错了，接招！！古鲁刚这个万恶之首果然具有与其它 BOSS 不同的实力，无论是他恶魔的左手还是天使的右手，都会给我方以沉重的打击。由于天神的右手会为敌人自己回复 HP，所以我们采取的战略是先集中攻击天神的右手，再攻击恶魔的左手，最后给其主体以致命的打击！注意，一定要适时回复 HP，当主体复活了左手或右手的时候，立刻改攻左手或右手……经过一段很长时间的战斗（不是一般的长），恶魔古鲁刚终于倒在我的剑下。



水树终于恢复了知觉，看到大家都平安无事，我不禁感到十分的高兴。此时怪事突然发生了，一向和我形影不离的的平基突然变成了一个女子（看她穿着打扮竟然酷似莉艾蒂），对我们说出了这一切的缘由：她叫莱雅（レア），是古鲁刚利用自己的精神力量将我、水树和次郎三人穿越时空带到了这里，之后便将水树的灵魂感出了她的身体，自己则借用水树的身体为复活作准备。为保护水树的灵魂不受伤害，莱雅将自己的灵魂变成了平基，把身体暂借给水树的灵魂使用。变成平基的莱雅则一直跟着我，随着我们冒险的进程而不断成长，并且用自己学会的特技来帮助我解决了许多我一个人根本不可能完成的事情。对于这么长时间的相处，莱雅表示感到非常的高兴。

我们得悉这些话，一时沉默了下来，次郎则陷入了对自己深深地自责中，说道：“我真是个笨蛋，竟然这么轻易就上了古鲁刚的当。”水树安慰他道：“要不是你一直在我身边保护我，说不定我早就被古鲁刚把身体破坏掉了呢！所以我是真心的对你表示感谢！谢谢了！！”接下来我和贾斯汀、菲娜、小丝他们进行告别，说了许多依依不舍的话。因为这么长时间一起的冒险、战斗，已经在我们之间培养起了深厚的友谊。说道分别，真是没有人愿意提到。可我们毕竟不是属于这个世界中的人，终究要回到我们自己的世界中去，所以离别就一定是在所难免的事情了。

尾声

原来莱雅具有和莉艾蒂相似的魔力，她施展法术，将我们三人传送至白之塔的入口前。我们恋恋不舍一步一回头地走进了时空之门。一阵天旋地转之后，我发现我们三人终于回到了现实世界当中，而落脚处正是当初漩涡把我们卷走的那个旧教室。我们欢呼着，跳跃着，庆祝自己还能够平安地返回这里。次郎有些不好意思地对我说：“之前对你的态度实在是太蛮横了，真是对不起。这次我们能回来，全靠你的帮助，我对你表示由衷的感谢！”说完便有些失落似的头也不回地跑了。我和水树对视了一眼后，也双双离开了学校。

第二天早晨，水树起了一个大早，第一个来到了教室中。意外地发现座位上有一封次郎留给她的信，信上这样写道——

水树：

当你看到这封信的时候，我一定已经不在学校了。这样的结局对你来说也许是再好不过的，我由于搬家所以要转学了。平常，我们三个人无论是在玩的时候还是去什么地方，总是在一起的。说真的，对我来说已没有胆量面对你们，虽然我知道他和你是很般配的一对，但我也是非常喜欢你的。这次经历了那么多的事，我也感觉到了一些愧疚。

再见了，水树，我会永远记住我们三个人在一起时的快乐时光的，我们的友情是我最珍贵的东西，直到我转校之前，我们还在做朋友，我们的关系仍是那么的亲密。

他是一个意志坚强的人，只不过偶尔会错过一些机会，水树你一定要照顾好他。那小子是很喜欢水树你的，我看得出来。

最后祝你们永远那么亲密，永远那么健康，永远……

你们的朋友：次郎

笔者在游戏过程当中只找到了 6 种平基的果实，剩下的两种就要靠玩家你自己来寻找了

冲刺（ダッシュ）



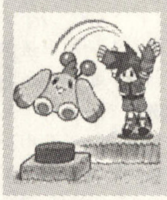
最初就拥有的技能按住 B 键能够迅速的移动，一些有风的地方必须依靠它才能通过。

开锁（キーピック）



在冒险的过程中会遇到一些打不开的宝箱，如果不会此项技能而强行打开的话会全员死亡的。

抛掷（スロー）



有时会碰到一些距离比较远的机关，站在平基地板上将平基扔出去踩它的机关就会出现通路。

破坏（アタック）



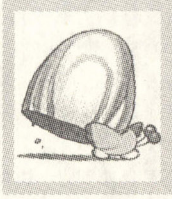
有一些石块或是有裂纹的墙壁堵住去路时，站在平基地板上就可以利用平基将障碍物击碎。

跳跃（ジャンプ）



主角自己只能跳过一格的距离，依靠平基的帮助可以跳过两格以上的长度，要在平基地板上使用。

力量（パワー）



可以移动一些挡路的岩石，前题条件是它不能被击碎，使用方法为对准石头按十字键再按 B 键。

抛锚（ロープ）



乘船在小河中移动时如果要靠岸的话只要对准有树桩的地方按十字键和 B 键即可。

飞跃（フライング）



当主角遇到一些有高低差的地型时，站在平基地板上按 B 键平基就会带着主角飞到高处。



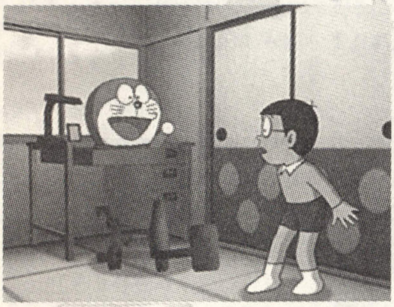
我是机器猫

机种:DC　厂商:SEGA TOYS　类型:SLG+AVG　媒体:GD-ROM

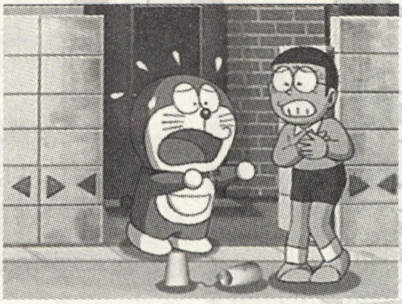
我的童年有一个梦想，就是有一个机器猫做我的朋友，它那神奇的口袋，经常会拿出一些让人目瞪口呆的奇妙道具，有了机器猫，我的生活将会变得更加丰富多彩、生机盎然、充满快乐。现在让我们在游戏中实现梦想吧!

带给我们无尽思念的机器猫首次在DC上登场!

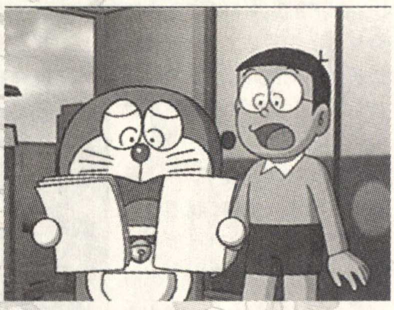
曾几何时……



第一次见到你……



现在有了我……



“我的朋友机器猫，又会唱歌又会笑……”熟悉的歌声是不是又把长大的你带回到童年那无忧无虑、轻松快乐的美好时光中了呢?藤子F不二雄先生笔下那圆头圆身胖乎乎的，经常能拿出来稀奇古怪道具的机器猫阿蒙(ドラえもん);傻里傻气、性格懦弱却又心地善良的男孩儿——野比康夫(のび太);爱使用暴力，仗着身材魁梧经常欺负比自己弱小的孩子，歌声会使人呕吐、做噩梦的大胖(ジャイアン);家财万贯，常靠耍小聪明戏弄伙伴的强夫(スネ夫);温柔可爱、聪明伶俐，特别爱洗澡的小静(しずかちゃん)……每一个角色都是那样的个性鲜明，而发生在他们身上的故事虽然离奇，但也是在那个年龄段的少年们经常能遇到的。更为可贵的是，平时他们虽然总是互相“恶搞”，但是到了关键时刻——有生命危险的时候，每个人都是以朋友为重，挺身相救。我们可以从中深深地体会到浓厚的友谊带给我们心灵的温暖。“珍贵的友谊来之不易，一定要好好珍惜。”——我想这也许就是藤子先生想要告诉我们的罢!

从FC时代起，几乎各个游戏机种上都出现过机器猫的身影。这次SEGA TOYS又为广大的机器猫迷们献上了这一款《我是机器猫》，也许会为早已厌倦其他游戏的你带来一种清新、休闲之意吧!游戏的进程基本上和原著一样，所以看过动画和漫画的朋友们可以很轻松的进行游戏了。

故事是这样开始的——新年伊始，百无聊赖的康夫正一个人呆呆地出着神，不知该做些什么来打发时间。突然听到一个声音说道:“野比将会在三十分钟后‘上吊’。四十分钟后遭受‘火灾’。”康夫很奇怪地看了看四周，连一个人影都没有，声音是从哪儿传来的呢?正迷惑时，只见写字台的抽屉突然打开了，从里面钻出来一只蓝色的奇怪生物。紧接着一个长相酷似康夫的少年竟也从抽屉里钻了出来，一头雾水的康夫一屁股坐在了地上，不知道究竟发生了什么事情。那少年张嘴叫了一句:“爷爷。”更让康夫吓了一大跳。原来他竟是来自未来的野比康夫的孙子，写字台上的抽屉是时空机器的出入口。他在未来通过时间电视看到了“年轻的”爷爷为了没有生活目标而苦恼，便决定将他们那个年代最新科技的结晶——智能型机器猫，作为礼物送给爷爷康夫。这个机器猫具有自己的思维，不但会说会笑，还能吃饭(铜锣饼)!?是22世纪的家政服务用机器人。最神奇之处在于，机器猫肚皮上的那个四次元空间腹袋。这个袋子可以与22世纪连接，从中拿出22世纪的日常用品，同时也就是这个年代最先进的、有着意想不到功能的“超级”道具。

为了证实他们所言非虚，机器猫拿出了“能够预测未来的相册”。谁知第一页上便是十余年后康夫的结婚照片，新娘竟是大胖的妹妹(ジャイ子)!一个比猪还肥的女人!!其后二人的生活照更是让人惨不忍睹……康夫看罢号啕大哭，因为在他心目中，最理想的新娘是美丽、温柔的小静。正伤心时，孙子告诉他，其实命运是可以通过自己的努力而改变的，关键在于对生活的态度。正是为了这个原因才把机器猫送给了爷爷，希望他能够好好利用机器猫的神奇道具，帮助他解决生活上的难题。相信这样做的话，在不久的将来，和康夫结婚的一定会是小静。康夫听到这些话后立时变得心花怒放，而我们的游戏也就从此正式拉开了序幕。

康夫听到窗外小静在叫他的名字，让他帮忙把打到屋顶上的板羽球捡下来。于是急忙爬出窗户，可笨手笨脚的他却一个踉跄摔倒了，还好滚下来的时候挂在了一枝伸出的树杈上，没有造成伤害。可是这一事件正好证实了机器猫阿蒙对于“上吊”的预测，只不过换了一种“吊法”而已。接着康夫又和小静她们打起了板羽球，由于有谁输了就在谁脸上涂墨的规则，毫无运动神经的康夫被画了一个大黑脸。为了不让更多人看到后笑话，康夫跑到家中的浴室里准备洗脸，谁知脚下一滑，一头栽进了装满水的浴缸里，衣服全湿透了。倒霉的康夫只好回到自己的房间里用火炉烤干身体，再次证实了阿蒙所说的“火灾”的说法，不同的是没有引火上身，只是烤烤火罢了。看来我们的康夫如果离开了阿蒙也许还真的一事无成呢。

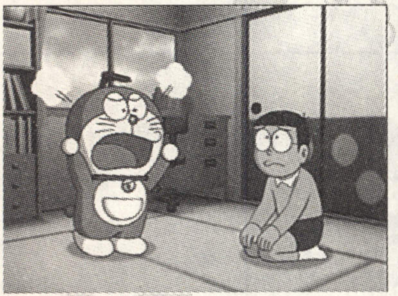
阿蒙的作息时间是这样安排的——每月分为四周，每周只能做一件事，要么帮助康夫，要么帮妈妈作家务，实在没事的时候还可以躺在自己的床铺上呼呼大睡。一般来说每月的第一周，都是强制进行的剧情事件。阿蒙要正确选择给出的三种道具之一提供给康夫使用，若选错的话，康夫对于阿蒙的信赖度便会下降。而达成完美结局（和小静结婚）的必要条件则是在两年之内达到一定的信赖度，这一点可以从画面右上角康夫的面部表情的变化上看出来。高兴则代表事件成功，失望则代表事件失败。只有事件成功信赖度才会上升。关于结局则是有三种达成方式的：其一、在一年之内使阿蒙的信赖度达到最高，直接通往 HAPPY ENDING；其二、一年之内信赖度不够高，转入第二年的剧情，在第二年中使阿蒙信赖度达到一定水平，同样可以通往 HAPPY ENDING；其三、转入第二年后，对阿蒙的信赖度非常低的话，则会通向 BAD ENDING。（会和大胖的妹妹结婚的，好惨呀……）笔者用的是 S/L 大法，所以完美结局不在话下。

此外，按下 START 键会有四个选项：

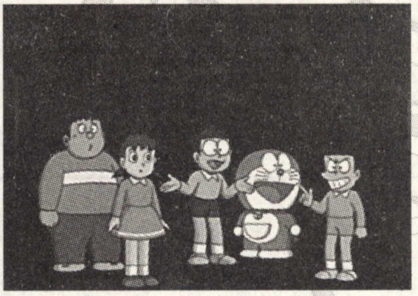
一、移动（いどう）——有三种移动方式可以选择：1、步行。每去一个地方，都会消耗半个代表体力的铜锣饼（在家中除外）；2、竹蜻蜓。每月只可使用五次，停用一周会增长一次；3、随意门。每月只可使用五次，停用一周会增长一次。

是否勾起了童心未泯的你一些美好的记忆呢？

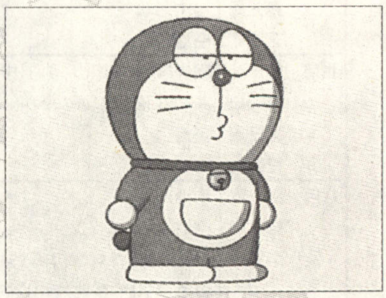
绝不会忘记……



非常多的回忆……



最强的朋友……



二、口袋（ポケット）——四次元空间腹袋。随着故事的展开而逐渐增加物品，从中我们可以看到许多非常熟悉而且梦寐以求的道具。

三、情报（じょうほう）——非常详细地记录了玩家在游戏过程中的一些资料，诸如事件成功、失败次数；阿蒙的体力和移动道具使用情况；帮妈妈做家务的次数和得分情况……

四、选项（オプション）——游戏的一些基本设置。

A 键用来调查和决定，B 键用于跳跃，Y 键可以把游戏转换为机器猫的主视角（还是蛮有趣的），按住 L/R 则可以加速跑，否则阿蒙的速度会让你哭的……

正式的游戏从四月的第一周开始，由于是愚人节，康夫被大胖和强夫愚弄个够之后，只好回家找阿蒙。阿蒙拿出三样道具供玩家选择，此时应选说谎话的嘴巴，这个东西可以自动说出很多谎话，而且可以使听话的人全部信以为真。康夫戴上它以后就跑到外面找大胖和强夫算账去了。结果，康夫高高兴兴地过了一个愚人节。往后的情节与原著漫画基本一样，只是在某月发生康夫和小静一起玩 Dreamcast 的情节，到时还会在阿蒙的口袋中增加一台 DC，世嘉公司为了自己的游戏主机可真是下功夫呀（尽管以后不再生产游戏机了）！！

笔者在经过两年零三个月（游戏中时间，不是现实时间，否则我将疯掉）的奋斗之后，终于看到了康夫和小静结婚的完美结局。由于这个故事大家太熟悉了，所以我也就不浪费笔墨重新给大家讲了，一切都由你自己来完成吧！其实我最想说的是我玩这个游戏的感受，那就是“无聊”。一个二十几岁的男人，还要像小朋友一样陪着机器猫嘻嘻哈哈，真是无聊透顶。机器猫反反复复就是那么几个动作，走来走去就是那么几个地方，整天没事干到处闲逛，即便是作为一个休闲游戏来说，我想除了机器猫的超级 FANS（还有我）不会有什么人愿意花费数个小时对着电视将其打穿的吧。

笔者非常同情阿蒙，总是要为康夫忙前忙后，康夫没事的时候阿蒙还要帮妈妈干家务（MADJOJO：究极保姆……）。最可怜之处在于阿蒙体力下降到一定程度之后就不得不去找妈妈（还可以睡觉，但是妈妈会不高兴的），由妈妈来分配任务给阿蒙——1. 替妈妈捶肩膀。游标左右运动，到红色区域内按 A 键，蓝色区域内按 B 键。时机得当的话，妈妈的满意度便会上升，如果使她的满意度达到最高，可以得到四个铜锣饼的奖励；2. 去院子里拔草。对准杂草（记住，一定是草而不是花）按住 A 键，不停地晃动十字键，杂草即可被拔除。注意其间会有老鼠出现，按 B 键可以跳跃躲过老鼠；3. 收拾厨房。开始前要记住每样东西应该摆放的位置，然后迅速行动，用 A 键来拿取物品和放置。这里简直就是阿蒙的地狱，成群的老鼠窜来窜去，难怪妈妈要让阿蒙来收拾厨房，因为她本身也是非常害怕老鼠的（真阴险）……各个任务的最高得分情况都会在“情报”选项中看到。

康夫的家实在是太狭小了，走廊中站一个阿蒙的话，谁也过不去了，要是大胖来了怎么办？这是笔者觉得游戏中的一个不合理的地方，其他的还有：DC 的机能虽不如 PS2，但是总比 PS 强吧，可在这个游戏中却一点都没看出来。人物是 2D 到没什么，可背景是假 3D 就十分让人难以接受了。这样的画面我个人觉得如果在 SFC 上出现都不过分。还有就是 AI，所有的人都是傻傻的只知道站在一个地方（就不能做成人人都在做自己事情的 AI 吗？），而阿蒙如果给了康夫什么有用道具的话，则非回自己的房间不可（只有这样才能结束本任务，开始新任务）。每次都是这种模式，我想任谁都会烦的吧。当然你也不能什么都不做，埋头呼呼大睡是完不成游戏的，所以无论多么单调的行为该做还得做。

游戏中共设置了 151 种阿蒙在漫画中用过的道具（不包括 DC），只玩一遍是无法全部得到的，但是笔者已经失去了再玩一遍的勇气了。即使是这样，我还是拿到了 142 种（尽管在游戏中并没有用到那么多）。有兴趣的玩家们不妨多打几遍，为拿到全道具而努力吧！！

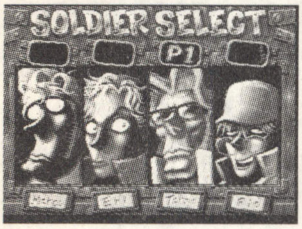
全事件一览

	时间	移动地点	选择对话	选择道具
第一年	四月 第一周	空地(空き地)	"どうした?"〉"君は やさしいせいかくだからねえ"	うそつ机
	第二周	空地	/	随意门(どこでもドア)
	第三周	康夫房间(のび太の部屋)	/	正かくグラフ
	第四周	自由活动	/	/
	五月 第一周	自动开始	"ふだん 勉强しないのがいけないんだっ"〉"しょうがない 早起きして明日にしよう"	记忆面包(アンキパン)
	第二周	强夫家门前(スネ夫の家)	/	タイムふろしき
	第三周	康夫房间	/	ナワバリエキス
	第四周	路地〉康夫房间	/	通り抜けフープ
	六月 第一周	自动开始	"君のだらしなさを なおそうと思って"〉"落ちちゃいて よく见て"×3	スケジュール时计
	第二周	康夫房间/空地〉GIAN RECITAL 大胖个人演唱会(ジャイアンリサタル)	(信赖度下降)	/
	第三周	自由活动	/	/
	第四周	空地	/	きせかえカメラ
	七月 第一周	强夫家门前〉后山(うら山)	/	念画纸〉カンヅメカン
	第二周	康夫家门前(のび太の家の前)〉康夫房间	/	时门
	第三周	路地	"いくらなんでもかわいそうだ……"	XYZ 线カメラ
	第四周	路地	/	ほんやくコンニャク
	八月 第一周	自动开始	/	怪谈ランプ
	第二周	空地〉康夫房	/	こけおどし手投げ弹
	第三周	自动开始〉大胖家门前(ジャイアンの家)〉空地〉路地〉后山〉空地	"ジャイアンとスネ夫/スネ夫としずか"(去路地时先问强夫与小静的情况,然后再指示强夫去空地集合)	入ねかえロープ
	第四周	空地〉康夫房	/	うき水ガス
	九月 第一周	自动开始	/	家元かんばん
	第二周	强夫家门前〉康夫房间	/	小型潜水舰
	第三周	自由活动	/	/
	第四周	后山〉康夫房间	/	地底探险车
	十月 第一周	邻房(となりの部屋)〉空地〉后山〉康夫家门前	"あ ごあん"〉"助けなくっちゃ!"(出现寻人事件时,先去空地询问强夫,然后再使用竹蜻蜓(タケコプたー)前往后山)	フワフワオビ
	第二周	小静家门前(しずかちゃんの家の前)	/	复原光线
	第三周	自动开始	"いたずらしちゃおうか"〉"使い道を考えてよ"OR"やっぱりすてよう"	アベコンベ
	第四周	自由活动	/	/
	十一月 第一周	自动开始	/	/
	第二周	空地	/	ムード盛り上げ乐团
	第三周	自由活动	/	/
	第四周	后山〉康夫房间	/	手相セット
	十二月 第一周	自动开始	/	いつでも日记
	第二周	自由活动	/	/
	第三周	寝室(しんしつ)	"カレンダーを 4月1日に合わせよう"	日づけ变更カレンダー
	第四周	大胖家门前	/	重力ベンキ
	一月 第一周	自动开始〉空地〉路地〉小静家门前〉康夫家门前	/	もしもボックス
	第二周	后山〉大雄房	/	まあまあ棒
	第三周	自动开始	/	ピーヒョロロープ
	第四周	自由活动	/	/
	二月 第一周	自动开始〉路地	(与路地的路人谈话两次,就可以将感冒传染给他)	かぜをうつすマシン
	第二周	康夫家门前〉康夫房间	/	うらしまキャンデイー
	第三周	自由活动	/	/
	第四周	康夫房间/空地> 大胖个人演唱会	(信赖度下降)	/
	三月 第一周	自动开始	"元世界チャンピオンのボクサー"(コンチュー丹)	レコード制造机/コンチュー丹
	第二周	康夫家门前〉康夫房间	/	壁纸ハウス
	第三周	自由活动	/	/
	第四周	自动开始	/	とうめいマント

	时间	移动地点	选择对话	选择道具
第二年	四月 第一周	自动开始	/	ハリセンぼんバッジ
	第二周	厨房〉康夫房间	/	逆时针
	第三周	自动开始〉小静家门前	"のび太を さがす"(出现找寻大雄事件后,去小静家门前与康夫谈话六次)	もはん手纸ペン〉返事先取りポスト
	第四周	自由活动	/	/
	五月 第一周	自动开始	/	ピーアール
	第二周	后山〉康夫房间	/	精灵よびだしうでわ
	第三周	自动开始〉小静家门前〉后山〉强夫家门前	/	チョージャワラシベ
	第四周	强夫家门前〉康夫房间	/	进化退化放射线源
	六月 第一周	自动开始	/	忘れ物おくりとどけ机
	第二周	康夫房间	(信赖度下降)	/
	第三周	空地〉康夫房间	/	名刀电光丸
	第四周	自由活动	/	/
	七月 第一周	自动开始	/	はいりこみかがみ〉スモールライト
	第二周	康夫家门前〉康夫房间	/	设计纸
	第三周	自由活动	/	/
	第四周	康夫房间/空地〉大胖个人演唱会	(信赖度下降)	/
	八月 第一周	自动开始	/	いないいないシャワー
	第二周	康夫房间	(信赖度下降)	/
	第三周	康夫家门前〉康夫房间	/	空间ひんまげテープ
	第四周	自由活动	/	/
	九月 第一周	自动开始	/	どんな病气にも きく药
	第二周	强夫家门前〉康夫房间	/	冰ざいこて
	第三周	自由活动	/	/
	第四周	后山〉康夫房间	/	透视スクリーン
	十月 第一周	自动开始	"タイムマシンで 昔に行ってとる"	虫の声のもとの花
	第二周	自由活动	/	/
	第三周	空地	/	みちび机
	第四周	自由活动	/	/
	十一月第一周	自动开始	/	/
	第二周	自由活动	/	/
	第三周	自动开始	"赤い口べにを わたす"	おせじ口べにと恶口べに
	第四周	康夫家门前〉康夫房间	/	ビッグライト
	十二月第一周	自动开始〉路地	/	シャーロック・ホームズセット
	第二周	自由活动	/	/
	第三周	自动开始〉路地	"うまくかけてるよ このネコ)	そっくりレョン
	第四周	强夫家门前〉康夫房间	/	ほんやくこんにゃくお味精あじ
	一月 第一周	自动开始〉空地〉大胖家门前〉康夫房间	"ヒントを あげる"	アクションクイズ
	第二周	小静家门前〉康夫房间	/	ドリームキャスト
	第三周	自由活动	/	/
	第四周	康夫家门前〉康夫房间	(在门外与康夫对话后,除了可以使用随意门(どこでもドア)返回家中之外,也可以移动到其他地方,然后折返回家)	惊音波发生机
	二月 第一周	寝室	"ゆるせぬ!"	コーモンじょう
	第二周	自由活动	/	/
	第三周	康夫房间	/	カンヅメカン
	第四周	康夫房间/空地〉大胖个人演唱会	(信赖度下降)	/
	三月 第一周	自动开始	/	さいみんグラス/兄弟シール
	第二周	自由活动	/	/
	第三周	强夫家门前〉康夫房间	/	おざしきつりぼり
	第四周	自动开始	/	とうめいマント

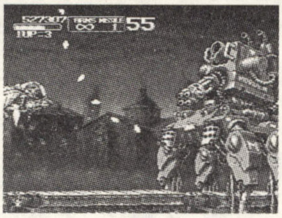
阿蒙遇到使信赖度下降的事件,如"大胖个人演唱会"只需要回自己的床铺上呼呼大睡就可以避免了。

METAL SLUG X



新兵作战守则

机种:PS	厂商:SNK
类型:SHT	媒体:CD-ROM



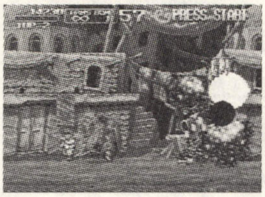
第一条　对战争要心存敬意

基本上你是不能把《合金弹头 X》当作一款小品游戏来玩的。作为次世代上罕见(?)的射击类动作过关游戏,《X》绝对是个水准以上的 GAME。JOJO 在玩这个游戏的时候甚至感受到了一些当年 MD 动作游戏的乐趣(火爆!搞笑!……毕竟是街机移植作?)。很流畅的动作感觉,很华丽的二维卷轴背景,很丰富的子弹类型设计,很搞笑的小兵,很酷的 BOSS,很多绝对妙想天开的噱头,而且可以和朋友同时作战,太爽了。无论如何,这个游戏是一定要两人一起玩才爽的。那么,现在看一看以下的征兵标准:你是个喜欢动作游戏的玩家?或者是喜欢热闹的玩家?或者是喜欢街机游戏感觉的玩家?或者是喜欢 SNK 的玩家?或者是个喜欢和朋友一起玩的玩家?或者和 JOJO 一样是水平太次不敢到街机厅去玩的菜鸟玩家?只要符合其中一条,那我就向你强力推荐这款游戏。



SNK 要被收购了吗?SNK 的游戏不能再出了吗?哎,即使格斗王不出,这款游戏也别不出呀……

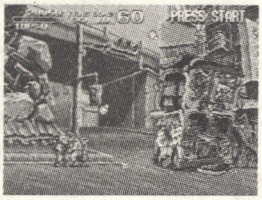
第二条　永远永远——不要轻举妄动



OK,你已经做好准备了吗?那我们就上战场吧。我知道你已经有了必死的心理准备,不过我还是要多废话几句提醒你。在按下"START"之前请先记住,所有的街机类射击游戏都有一个铁则:乱动则死。如果你觉得敌人的火力太多太猛的话,那么与其到处瞎蹦乱跳,还不如呆在原地别动。尤其是在面对关底 BOSS 和在游戏后几关的时候,经常会出现子弹漫天飞舞,敌人满地乱窜的场面,没什么大不了的,越是在这种时候,你越是要保持冷静,你要了解,在子弹和子弹之间总能找到能容下一个人的空位的。只要你不乱动,游戏中是不会出现能够把你"逼死"的场面的,所以首先是不要怕,小心作战,冷静观察。最典型的例子,在第五关打蝗虫似的直升飞机编队的时候,在那种下雨一样的子弹下面,最好的办法根本就是站在原地不动(当然不是叫你一动也不动,适当的时候也要左移或右移一个身位,总之,运用之妙,存乎一心了),啥叫"以不变应万变"?这就叫。明白了吗?



第三条　装备就是你的生命



施瓦辛格的未来战士随身带着的重火力怎么算也该有几吨重了,小马哥的子弹更是怎么打也打不光。由此可见武器对于一个战士来说有多重要。在《X》的世界里遵循相同的规律。基本上在面对关底 BOSS 的时候如果能善用武器的话,战斗就会变得很轻松了,通常在打 BOSS 前总会给你子弹吃,那种子弹就是最好用的。第二关的 BOSS,一定要用好战车,不要太急着往上跳,找到一个节奏感,注意子弹,如果 METAL SLUG 被打爆的话,那你的死期也就不远了,至少在我来说是这样,哼哼。

第四条　背景也是你的敌人

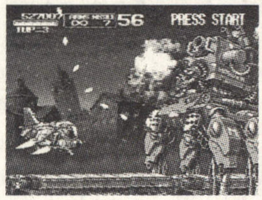


其实我一直最想提醒你这点,因为 JOJO 就在这上面吃了很多的亏。SNK 的那些美工和关卡设计师们实在是太过分了,在背景上设计了那么多的噱头,摆明了是要分散你的注意力嘛。平心而论那些家伙真是天才,能把一款射击游戏做成一个暴笑的闹剧。JOJO 就有 n 次因为贪看背景上的有趣场面而中了流弹光荣牺牲,譬如说,在战场上打滚的娃娃,看到玩家 CONTINUE 以后吓得一溜烟逃窜的敌方小兵,让你忍俊不禁到昏倒的场面层出不穷,让你莫名其妙就死在流弹手里的场面也层出不穷,无论如何,不要再重蹈我的覆辙了。不过,如果你也是那种喜欢在游戏进行里寻找乐趣更甚于通关的家伙,那我强烈建议你关注第四关的中华街——太有意思了!我在上面甚至找到了"和平饭店"(发仔?),看看你还能找到什么?



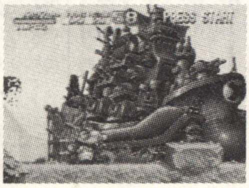
第五条　如果你看到了什么怪异现象,那么不要胡思乱想

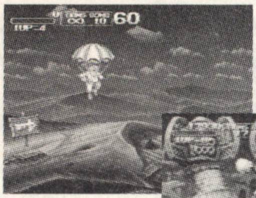
这个第五条并不是我在瞎掰,这个游戏屡屡出现不思议的场面,而且这些不思议场面实在是令人很容易就想起了另一个大厂。最可疑的一个画面就是某个被救出来的人质居然在战场发起了波动拳?!JOJO 甚至都听到了"阿道~根"的叫声?另外,第五关里那些在天花板上爬着的变形生物到底是什么?无论从造型,动作,怎么怎么看怎么象某著名丧尸游戏里的"舔食者"?再联想到 SNK 素来和此厂之间互相拿对方的游戏开涮,我们有足够理由相信这一切并不是单纯的偶然。没错,SNK 又把 CAPCOM 涮了一次,而且这次不仅是街霸,连生化危机也一块儿涮了。



完全不权威攻略

老实说,JOJO 根本不擅长玩动作过关游戏(喂,那你到底擅长玩什么……),之所以接手 METAL SLUG X 的介绍和攻略任务也全是因为 CLOUD 以金钱和美女相诱惑(CLOUD:…………美女吗?我有这种东西?我自己怎么不知道?)。在这里写下来的东西,也算不上什么权威攻略,话说回来,ACT 这种游戏类型,要怎么玩完全是因人而异的,所以,也只能写点自己的个人感受了。






▲►比较简单，适于初学者练手。闭着眼睛都可以打过去。呵呵……

第一关 轻轻松松的开头，阿拉伯风情

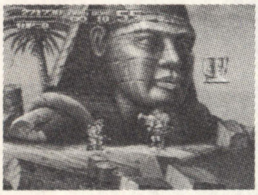
基本上第一关没有什么特别要值得注意的难点，难度中等，按自己的步骤来打，不要乱了节奏就行了。第一个中 BOSS，就是那三个炮台，使用 G 型子弹可以轻松过关，但要注意下面的小兵，别给他近身。骆驼战车没什么大用处，要不要随便你，但后面的 METAL SLUG 一定要保护好，把它留到最终关底处，会好打很多。（JOJO 为了给游戏截图，悲惨的牺牲了战车，导致在第一关就 CONTINUE，真是奇耻大辱啊……）。注意最终 BOSS 的炮弹，一开始它的子弹很慢，所以最好不要乱跳着躲，反而会给逼住。等打爆战车下面的炮台以后（感觉那个喷火的炮台好象一个排气管），事情就会非常之简单，你只要钻到战车下面蹲着身子开枪扔雷就行了，完全的死角，呵呵！！



第二关 美妙的金字塔，搞笑木乃伊传说

仍旧是相对来说难度普通的一关。前面基本上没有什么特别要说的地方，注意地上的僵尸小狗，他们成群结队出现的时候比较麻烦，用手雷解决他们不失为一个好办法，总之不要多做纠缠。别在前面做无谓的牺牲就好了。进入墓穴以后就要加倍儿小心，首先是要小心从上面突然垂挂下来的丧尸，他们通常会在你跳过某个悬崖的时候出现，杀你一个冷不妨。第二要小心会被木乃伊的毒烟变成僵尸，变成僵尸以后就没法使用各种子弹了，只能要小米枪，行动也会变慢，不过直挺挺的跳起来的样子倒是很好玩，吃到圣水瓶以后就能回复原状，不过就算被变成僵尸，也没什么大不了的大家都是丧尸，WHO 怕 WHO 啊！第三要小心，这一关里的隐藏要素特别多，所以一定要注意发掘。在那个大狗的神像上有一个神灯，不停的射击神灯就会出现神灯精灵——还有好多的分呀！！其他还有许多这样的隐藏要素，自己去玩吧。



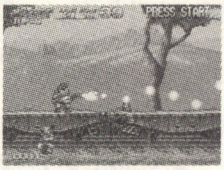


本关 BOSS 好象个螃蟹，乍看上去很厉害，不停的往上蹦追着你，很有压迫感——不要被他吓到了，其实这家伙是个面瓜，很弱。感觉上好象还没有第一关 BOSS 厉害。如果战车用的好的话，根本无惊无险就 PASS 了。如果不小心战车被 CUT 掉，那也没关系，把握节奏，别急着往上跳——没事，BOSS 的速度没那么快。倒是飞弹比较密集，你急着跳的话很可能就把自己给撞上飞弹撞死了。在这里特别提醒一下，当你看到螃蟹 BOSS 发出蓝光的时候，一定要尽快躲到边上。否则的话，你就能很深刻的体会到，什么叫做“毁灭性的打击”。



第三关 火红的夕阳，热闹的火车战

这一关是在火车上，难度比上两关有了不小的提高（这只是我个人的看法，PALADIN 就认为此关比上关容易，由此可见动作游戏确实是仁者见仁，智者见智）。一开始要小心火车下面扔雷的摩托车，确实比较讨厌，一定要在开火之前先把他干掉。随后的直升飞机编队，注意不要乱跳，飞机的飞弹的运行轨迹是固定的，掌握了他们的飞行路线以后会很简单。CLOUD 是用手雷来打的，很轻松。有自动诱导飞弹也行。不过注意不要太浪费火力，这一关能吃的子弹并不太多，所以稍微节省一下。



游戏中 BOSS 的攻略很简单，想快点结束的话跳起来扔雷就是了，想要跟它磨也行，注意蓝色的小珠子，比掉下来的坦克车更难应付。但总体还是比较简单的。游戏中后期，那种躲在工事后边放冷枪的狙击手是比较麻烦的，他通常会在你跳的时候开枪，然后又缩回去。而且一般是两到三个同时出现，所以莽撞的跳过去想要一下子把他们全都解决，是很容易光荣牺牲的。用手雷是比较安全的打法。

中途得到的直升飞机很酷，用它可以一路乘风破浪到达关底处。此关 BOSS 的攻击模式跟第一关 BOSS 差不多，但相对的难度有所提高，要有不错的操作功底。JOJO 的办法还是以稳取胜，首先用飞机跟他周旋，但是因为 BOSS 有那种很密集的小子弹，所以想把飞机留到最后还是相当困难的（反正我没能留下来）。没飞机以后就先用手雷慢慢跟他磨，等 BOSS 站起来的时候就钻到他下边去打，当他开始喷气的时候退出来。



第四关 去中华街吃饭！！

这一关是 JOJO 个人觉得非常有意思的一关，呵呵，为了看后面的背景不知道死了 N 次，但这是值得的（笑）！一开始成群的扔雷士兵很烦，不要多想了，一路往前冲吧。进入矿井以后就要小心了，先用手雷解决掉工事后的敌人再跳，后来再出现的外星人小飞碟还比较好打，别看飞的快，子弹还是很慢的。事实上从这一关开始游戏就变得比较难打了。想要一人不死基本是可能性比较小（当然，是对我这种低手而言）。

本关 BOSS 也有两种形态，主炮没有出现的时候跳起来扔雷就 PASS，主炮出来以后——他的大炮弹速度比想象中要更快一些，所以适当的游走是必要的，但是，不要跳。很危险。

第五关 我看到了丧尸……CAPCOM，你又被涮了！！

火爆，火爆，越来越火爆了！！子弹象下雨一样，真没法躲了。没什么其他好说的，这才叫街机。高打们恐怕这种场面根本不在话下，但对菜鸟来说这就是极限了。无论 JOJO 怎么小心，在这一关毕竟是 CONTINUE 了。到这个地步，也很难有什么特别的技巧好说。总之一切你自己小心吧（CLOUD：自己小心？你就是这么写攻略的？JOJO：靠，本来动作游戏写什么攻略嘛，大家自个儿打就是了。CLOUD：……）

这一关的后半段，爬在墙上的东西，真的很象《生化危机 2》里头的舔食者……还有那要转动轮轴才能出现的隐藏人质，我总觉得，SNK 又拿卡大爷开涮了。

第六关 我不知道该怎么玩了，总之，过不去就 CONTINUE 吧！

真是不负责任的攻略者，但确实没有其他的好说。很希望你能够愉快的玩儿这个游戏。难道我们还有不知道的单纯的快乐吗？试试看 MSX 吧，也许你会找到。

文／MADJOJO



GIGA WING 2

机种:DC　厂商:CAPCOM　类型:SHT　媒体:GD－ROM　发售日:发售中

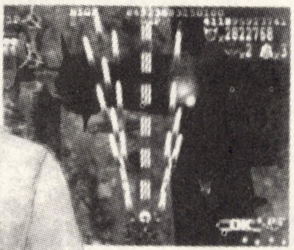
色彩艳丽,流畅感极强的画面,令人眼花缭乱的敌机群体以及如同下雨一般的子弹是本游戏最大的特点,玩家需要操纵战机在几乎没有缝隙的空间中闪躲,同时还要给予敌人以沉重的打击,对玩家的水平要求很高。

“前有古人,后无来者”,史上独一无二举世无双的超华丽、爽快的射击游戏 GIGA WING 2 终于在万众瞩目之下在 DC 上隆重登场了!CAPCOM 公司的这个系列的 2 部作品,均是以绚丽耀目的画面以及充满整个屏幕的密密麻麻的子弹而著称,而且这个游戏的分数更是大的吓人,动不动就上了亿,每打一关都得有几十甚至上百兆 (10^{12}) 的分数,真是……无比的……爽!!

KART



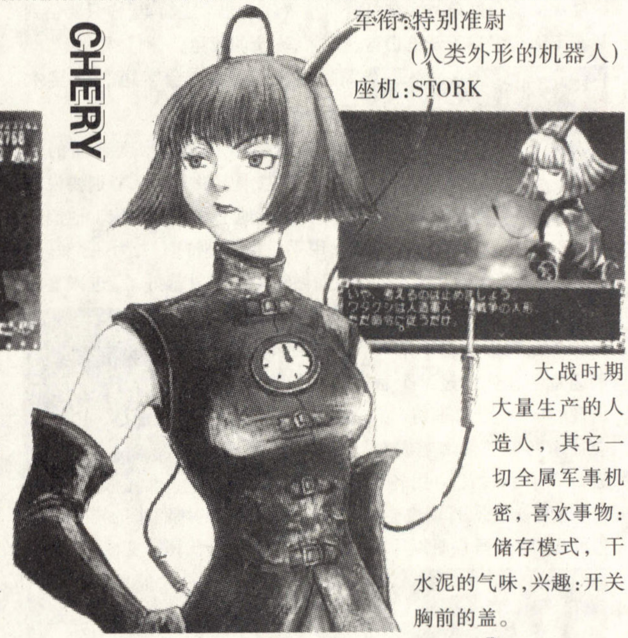
军衔:伍长
座机:KINGFISHER



前大战时期的英雄,由于曾背负连累同伴的罪名,在大战结束后转变为雇佣兵,加入 GIGA WING。

CHERY

军衔:特别准尉
(人类外形的机器人)
座机:STORK



大战时期大量生产的人造人,其它一切全属军事机密,喜欢事物:储存模式,干水泥的气味,兴趣:开关胸前的盖。

RALUGO

土生土长于塞鲁贝尼亚的男子汉,曾经深信战斗可以使民族走向独立,可惜面对大国压倒性的军事力量也以惨败收场,流浪多年后终于决心投向雇佣兵的事业,加入了 GIGA WING。

军衔:曹长
座机:ALBATRUSS







LIMI

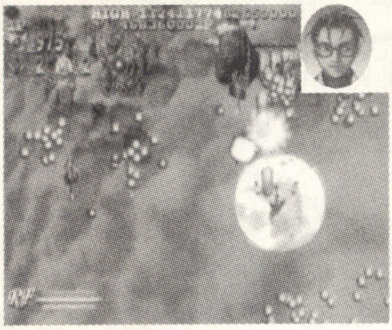
座机:RAVEN
无军衔,炊事班班长

塞鲁贝尼亚古代圣域居民的后裔,唯一继承古代圣域之圣典少女,最拿手的事情是炒菜。

ROMI

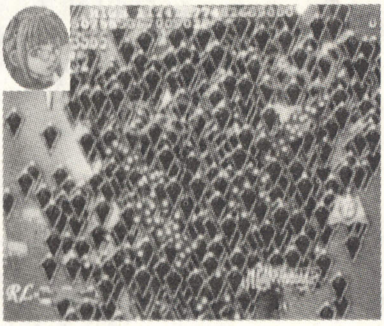
军衔:军曹
座机:SPARRON

深受战争灾难影响的孤儿,经过驾驶战斗机的严格训练,成为 GIGA WING 中屈一屈二的王牌机师。



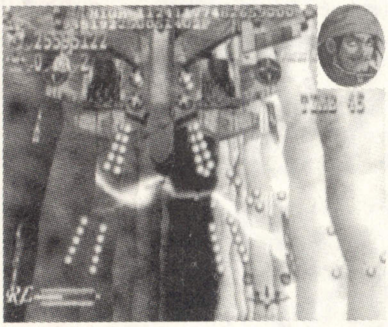
CLOUD 为了写这个游戏的攻略，将它打穿了五遍，因为一共有五个角色的嘛。(烦不烦呀你，快开始吧!)好的，言归正传，话说在 GIGA WING 的世界当中有一个名为塞鲁贝尼亚共和国(セルベニア共和国)的国家，是一个创立于古代圣域基础之上的新国家。但是由于有地方武装组织发动了叛变，挑起了战火，直至现在，叛乱军仍在与国家联合军队(国连军)作战。双方一直保持着一种军事力量上的平衡，世界上的人民苦不堪言。

提起圣域，那也是五千年前的事了，现代的人们从圣域的遗迹中发掘出了名为丢失的科技(ロストテクノロジー)的技术，并加以改进后用在了战斗机之上，可以由驾驶员操作发动一种神奇的攻击方式——REFLECE FORCT(リフレクトフォース)，这种武器在发动之后能够产生一定范围的能量团，在这个能量团的范围之内飞机处于无敌状态，最重要的还在于它可以吸收一切敌机打出的子弹，再原封不动地"奉还"给它们。而这些"退货"的子弹打在敌机身上之后更加会转变为玩家们最需要的东西——分数，只要在枪林弹雨的空隙中瞅准机会，发动了 R. F.，敌人就惨透了，我们就赚翻了。哈哈哈……(好像不是该笑的时候，看看表已经凌晨 2:30 分了，还是继续埋头苦干吧!)



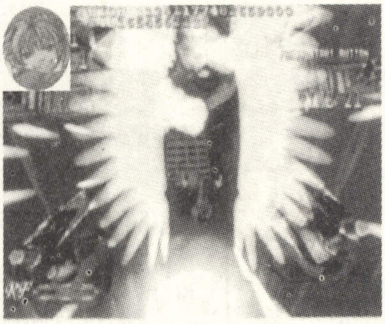
某日，被称为叛乱军的一方军事集团再次发动战争，妄图对带个儿圣域加以控制，国家联合军队只好调遣部队中最精英的份子，组成一支"镇乱"特种部队——GIGA WING。共成员有：KART、ROMI、LIMI、CHERY 和 RALUGO。

他们每个人其实都是和平的爱好者，谁都不愿意参与战斗，可是在这种年代当中，除了用战斗的方式来换取短暂的和平之外，还有什么更好的方式吗? R. F. 的力量实在是太强大了，仅使用一架飞机来摧毁一个军团也不是不能实现的事。但如果真的利用这种力量将叛乱军所控制的圣域(也就是丢失的科技)完全消灭的话，好不容易才取得的军事平衡将被打破，而整个世界 即将崩溃。这是一个非常可怕的结果。



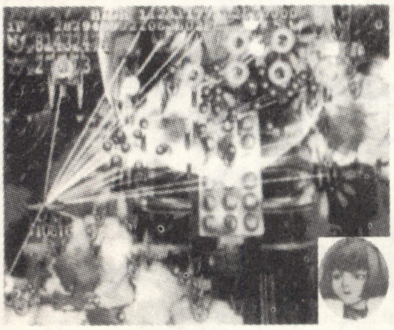
在激烈的战斗中 KART 等人发现，在叛乱军本应是防卫上重要的据点之处，防御能力却意外地非常薄弱，难道是诱敌深入之计? 看来又不大像，姑且先将叛军灭掉再说吧。也许叛乱的真正原因就在于对圣域的再次发掘之中，据说圣域之中还藏有全世界最神奇、最珍贵的宝物——阿库(アーク)，谁得到了阿库谁就将得到全世界。

叛乱军的镇压工作暂时已经完成，其兵力已基本被我们消灭，正想要驾机返回的时候，却突然接到了国家承合军队总部发表的最新命令——将叛军的总基地、大本营"连窝端"。身为军人的我们根本就没有半点违抗的企图，只能依命行事。可是心中却总觉得有什么地方不太对劲儿。经过艰苦的作战，敌人坚固的堡垒终于被我们攻陷了，总基地被彻底毁灭。在战斗中我们却发现已逐渐走近事件的真相——这次的叛乱分明是国家联合军队搞的监守自盗的行为，他们想偷偷的将藏在圣域之中的阿库发掘出来据为己有，这帮家伙的目标就是圣域的绝对封印，而封印现在已经被打开了……



我们受了国家的委托，以为是在做一件"正确"的事情，谁知反而助纣为虐。我们的攻击给多少人带来了灾难呀! (懊悔万分)。这时身为阿库巫女(アークの巫女)的 LIMI 有了强烈的感应："我听到了鼓励的声音，那是一种绝望的鼓动。如果再不破坏阿库的话，那么将无法阻止它毁灭世界的行动。""阿库代表着绝望和死亡，等到它复活时一切都将消失。所以不管发生什么事都一定要先将阿库破坏掉!"大家接受了 LIMI 的意见，开始向阿库藏身的地方发动攻击，可是设置在它周围的防御力量实在是太过强大了，如果不是有炸弹保护的话，根本不可能有人生存得下来。好在我们都是身经百战的老战士了，这种程度的打击还是承受得了的。

终于来到了阿库的封印之前，莽撞的 ROMI 被金碧辉煌的景象所吸引，毛手毛脚地将封印打了开来，被封达五千年之久的阿库的意志本来是要找一个寄主的，可巧 ROMI 送"货"上门。LIMI 见妹妹危在旦夕，毫不犹豫地将她推开，利用自己"阿库巫女"的精神力量把阿库的志意吸引到自己身上，使妹妹免于遭难。ROMI 见状悔恨交加，哭着喊着要姐姐回来，可惜为时已晚，阿库的意志已在向我们宣战："愚昧的人类啊，我就是你们心中永远的绝望，永恒的黑暗。我要消灭所有的存在，驱逐所有的幸福，抹煞所有的真实。和我一同灭亡吧，人类!"



机械形态的阿库现身了，其实力果然非同小可，绝非一般喽罗可比，弹幕速度奇快且数量超多，最好利用 R. F. 来给予它凌厉的一击! 谁知被击败的它只是一个外壳，真正的阿库正在逐步地吞噬着 LIMI 的身心，准备完成最终形态的进化。意志尚有一丝清醒的 LIMI 挣扎着对我们说道："拜托了……将我……杀了吧! ……快点……没有……时间了



……我的意识已经……被阿库的暴走而……完全控制了……快杀了我！……”“唯一能够彻底消灭阿库的武器就是——REFLECT FORCE！这种充满着希望的光辉的终极武器！！”话音未落，可怜的LIMI已经不再受自己的思想控制了。阿库已成功地在占据LIMI作为阿库巫女的身体这后，进化成为昂翼天使形的最终形态，其强大远远超出任何人的想象。最为无耻的是，它竟然还可以变身三次，每变一次子弹就增加不少。好在R.F是它的克星，在我们如潮般的攻势下，妄图毁灭全人类的阿库终于被炸得灰飞烟灭了。

冥冥中LIMI的魂魄在和我们交流着：“成为阿库的宿主是我无法避免的命运，这点早在我继承阿库巫女的位置的时候就 注定了。阿库其实是人类在古代制造出的，为维护世界和平而生的机械，但由于人类自身的堕落，消极阴暗的思想深深地影响了它。人类那永无止境的欲望、自相残杀的本性无一例外地全部被阿库吸收了。于是这本来是为和平而生的机械开始变得暴躁和混乱，它开始与人类为敌，它想要毁灭这个世界上包括自己在内的一切……”

“我能够深切地体会到埋藏在阿库心底的悲伤，那是一种在无尽的地狱般的深渊当中求生存的意识。可是人类呀……自作孽不可活。古代圣域虽然将阿库封印了五千年，但依然无法阻止它一步步走向崩溃的边缘……”

“我对于阿库想说的就这么多了，我想我也该去了……”

ROMI对于姐姐的即将逝去泣不成声，我们的心中也都非常的难过。（注：这时游戏中会给出两个选项，其中一条是劝说LIMI安详的离去。结局就会是LIMI死了；CHERY由于身为机械人，身体当中放有和古代圣域连动的量子爆弹，阿库死后爆弹即被启动，将把整个儿圣域夷为平地。而另一条则是极力阻止LIMI死去，然后合五人之力（注中之注：LIMI被阿库附体之后，由其座机的智能型电脑丢依（デューイ）来代替她作战。）使出“超极REFLECT FORCE——能量逆转”这一究极大技，不但可以使LIMI复生，也可使CHERY逃此一劫。）但是我们不能就这样眼睁睁的看着战友就这样死掉，异口同声地说：“不行，你不能死……”一阵强光过后，四个人安然无恙地脱离了战区。ROMI伤心欲绝地呼唤着姐姐。突然听到背后LIMI那熟悉而又亲切的声音叫道：“ROMI，我在这里。”原来她真的复活了！二人情不自禁地拥抱在一起，禁不住泪如雨下。不同的是喜极而泣罢了！！

经过这一场惊天动地的战斗，各人也都为今后的生活制定了一个目标，毕竟邪恶的根源已经被完全清除了。据后来的史书记载，那以后再也没有发生过世界级的大战。尽管还存在着一些小的纷争，依然无法阻止世界和平统一的大趋势。

KART脱离了军队，凭借着智慧的头脑和敏捷的身手成为了一个组织的领导人。

RALUGO则回到了自己的祖国——塞鲁贝尼亚共和国，继续当一名军官。

CHERY去向不明

LIMI和ROMI开了一家饭店，由于手艺甚佳，经营得当，数年间便迅速发家致富，成为全世界最富有的二人。

附录：游戏系统介绍。

操作——十字键：上下左右移动　　X键：按住即为连续普通射击

A键：按住即可发动REFLECT FORCE　　B键：俗称为“保护”的爆弹。

START键：暂停/菜单

游戏模式——街机模式：按出场角色不同而产生各场景顺序不同的变化，具体情况如下：（每个人只是前三关顺序不同而已，后四关一样）

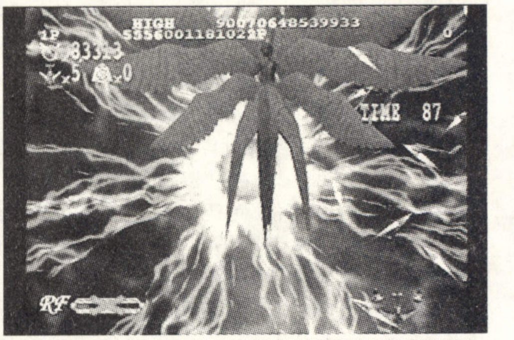
	市街	云海	工厂
KART	STAGE3	STAGE1	STAGE2
ROMI	STAGE3	STAGE2	STAGE1
LIMI	STAGE1	STAGE3	STAGE2
CHERY	STAGE2	STAGE1	STAGE3
RALUGO	STAGE1	STAGE2	STAGE3

得分模式——可以在此挑战最高的得分“垓”（10^{20}）。（其实能上到“京”（10^{16}）已经很了不起了）

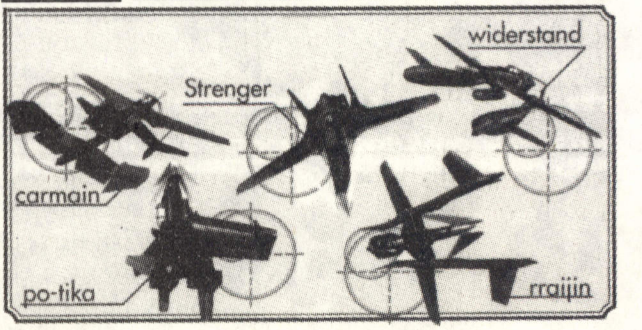
4人模式——可以接4个手柄，四人大混战，也可以采取由一个人来控制四架战机的玩法。

另外，CLOUD还发现如果先将OPTION的难度调成最低的1，然后将机体调为9架，再用每个人都打穿一遍并保存记录的话，下次再开始是有隐藏机体出现的！大家为了拿到更多更强的隐藏战斗机而努力吧！！

▼最终BOSS阿库终于显形了，一副天使般的模样，却比任何魔鬼都要狠毒，它妄图消灭整个世界。我们的战士正与其周旋作战。



▼五架隐藏机体都是前代主人公们的得意座驾，性能优良，火力强劲，机动灵活。





文/星辰

机种:GB　类型:SLG　媒体:卡带

繁忙的都市生活是否已经让你厌倦了呢?你是否也有过回归大自然的打算呢?那么就来体验一下牧场无忧无虑的生活吧,换句话说,就是……我们一起来当农民吧!!ready,go!!

在主角生日当天会发生与主角交情最好的村民送给你生日礼物的事件,至于能够得到什么东西就因人而异了。

一,牧场生活须知:

首先,有一个很重要的问题需要你作出选择,那就是——你是男是女??也就是确定游戏中的主人公的性别。选择的不同会对游戏有一定的影响。比如:最初的资金,说话的语气,可以得到的物品,以及在各季节所能买到的种子,还有一个只有男生才能遇到的事件哟!不过,这些因素对整个游戏的进行并没有太大的影响,所以放心的按照自己的意愿去选择吧。下面详细说明男生和女生的不同之处,供大家参考。

男生:刚开始的资金是500G,只有女生的一半,不过这点差距在男孩子眼中算不了什么,毕竟女士优先嘛。男生可以种植白萝卜、番茄等农作物,(详情请参看表格)比较适合以前玩过《牧场物语》系列的玩家。

女生:一开始就拥有1000G,因此游戏初期资金应该比较宽裕,可以用来买马铃薯等只有女孩子才能买到的种子,另外,还可以买到女士专用的"织围巾机",它可以将羊毛编织成围巾,(然后送给男朋友?)推荐给刚接触本作的玩家。

男孩子所能买到的种子		女孩子所能买到的种子	
时期	种子名称	时期	种子名称
春天	白萝卜ブ 芦荀アスパラガス	春天	马铃薯ジャガイモ 芦荀アスパラガス
夏天	蕃茄トマト 西瓜スイカ	夏天	玉米トウモロコシ 西瓜スイカ
秋天	落花生ラッコリー 地瓜サツマイモ	秋天	茄子ナス 地瓜サツマイモ
冬天	花菜ブロッコリー 白菜ハクサイ	冬天	红萝卜ニンジン 白菜ハクサイ
1年中	紫苏セージ 番红花サフラン 天竺葵ゼラニウム 仙客兰シクラメン	1年中	迷迭香ローズマリー 玛格丽特カモミール 薰衣草ラベンダー 兰花ラン

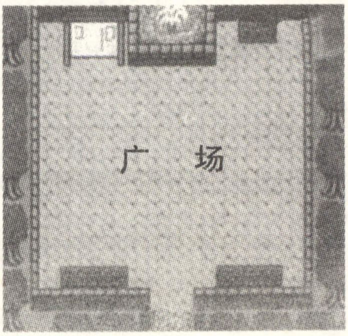
其次,要熟悉牧场的环境,那么就跟我先转一转吧。本游戏的舞台大概分为三个部分:"花之芽村(はなのめむら)"、"后山(うらやま)"和"牧场(ぼくじょう)"。花之芽村是村长和村民生活的地方,在这里,将会展开诸如祭典等各式各样的活动。出村之后有个岔路,分别通往"后山"和"牧场"。在后山可以采集到各种昆虫与果实;而牧场则是你工作生活的地方,那里有田地和放牧场,可以种植农作物,也可以养动物哟。

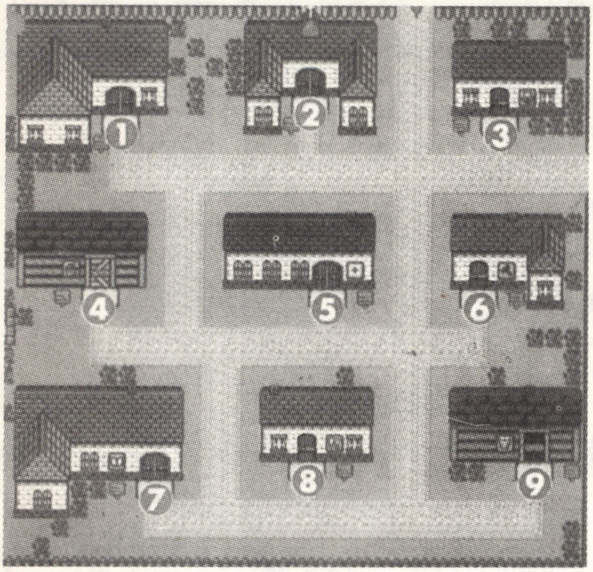
地区全体地图



一、花之芽村:

花之芽村共分成商店街和广场两大区域。商店街里有花店、道具店等提供牧场生活必须品的商店,除了节假日之外,从早上6点到晚上6点都可以自由进出。在广场上有一块告示牌,各种情报都汇集在这里,因此隔三岔五的要来看一看呀,说不定上面会留下"XYZ"的记号呢……另外,在春季和秋季的赛马活动的时候,在村子南边会盖起一座赛马场(赌马??)。





▲1.村长的家　2.教堂　3.花店　4.工务店　5.医院　6.道具店　7.图书馆　8.饭馆　9.动物店

二、牧场：

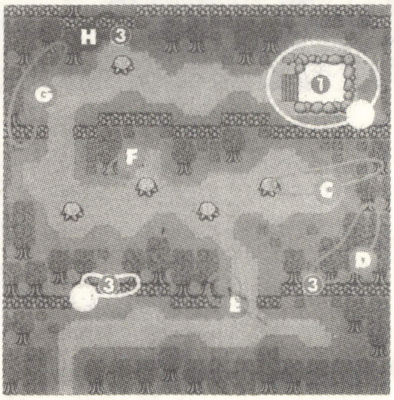
1、主角的家：主角的家是一幢木制的小楼，虽然比较简陋，但是东西却不少，有电视机、道具箱、日记、床、厨房、月历等物品。日记用来记录游戏的进度，只要写下日记并上床睡觉的话就会进入第二天；道具箱可以用来存放物品和种子，不过在出门前记得要取出来带在身上；看月历可以知道现在的日期与时间，千万不要错过播种的日子哟。另外还有个小秘密，在第一次看日历的时候，会发现日历背后藏有1000G!简直是飞来横财嘛，呵呵……(某人：我的小金库怎么不见了？？)虽然不管什么时候打开电视机都只能看到天气预报，但是买来的游戏机没有它可玩不了；厨房当然是做饭的地方，不过也能确认食物的多寡，如果食物不够了，就要到村子的食堂去买了。随着游戏的进行，主角的家也可以进行装修，如果把他改造成“木之屋DX”的话，房间会变得宽敞一点，而且还多了一套音响。如果能改造成“超级木之屋DX”的话，家里的设施会变得相当豪华，颇有点别墅的感觉。不过要改造到这一步可是非常困难的，要是以这个为目标的话就要努力赚钱了！

2、饲养动物的小屋。主角家的旁边就是各种饲养动物的小屋，有养马的、养牛的、养鸡的、养羊的等。养马的小屋在第一年的秋天可以得到，不过进不去，只是个摆设罢了。养羊的小屋需要你攒够70000G与800资材然后去拜托工务店店主阿源（ゲン）帮你建造。每个饲养动物的小屋都通向各自的放牧场，春季到秋季之间都可以在这里放牧。此外，只要在放牧场上长出牧草以后再放牧，就可以节省喂食饲料的费用了，哈哈，这下可赚到了。不过，若是在下雨天放牧的话，动物会不高兴，所以在下雨的前一天一定要把动物赶到屋子里去。(知道天气预报的重要性了吧？)还有，牧场会有野狗出没，必须特别小心，在放牧时遇上野狗也会使动物心情不好，这时，如果饲养的宠物是狗（イヌ）的话就可以防止这一点哟。

3、温室。温室也不是一开始就有的，需要存到50000G和600资材然后再去拜托阿源，经过7天时间，才可以建好，真的很麻烦呀。不过建好之后就可以培育花和香草了，左边的房间是种花的，右边是种香草的，千万不要搞混了，不然的话可种不活。在种植之前先要去购买植树盆（うえきばち）和种子。种花时，先把植树盆放在台子上，然后每一个植树盆种下一颗种子，每天给它浇浇水，这样就行了，很简单吧？种香草也差不多，不过有一点需要注意，虽然在花店里最多可以买999个植树盆，但是两个温室加起来最多只需要32个而已，所以别买得太多浪费钱哟。

4、田地和泉水。牧场的下半部分是一片荒芜的土地，需要你来开垦，这样在各个季节里就可以栽种不同的农作物了。土地中间有一条小河，一开始是过不去的，不过只要你将10000G与200资材交给阿～源（咬牙！……这小子可赚了不少）他就会帮你造一座桥，为了更多的土地也就只好认了，谁叫咱是农民不是木匠呢？由于起初是无法管理这么广大的土地的，所以一点一点的扩大比较有效率，心急可吃不了热豆腐呀！泉水是用来干什么的呢？不是喝的，而是用来钓鱼的！只要在道具店里购买钓竿（つりざお）就可以在泉水里钓鱼了。第一次钓的鱼种会自动记录在图鉴里面，以后就可以在图书馆里观看。鱼依大小的不同可以分别以40～100G的价格出售。想要出售的时候就像收获的作物一样把它放在出货箱里，假如过了出货时间，就把鱼放在泉水上方的水池（いけす）里吧。在想拿鱼出来的时候，空着手来到池塘边按A键就可以了。(这么简单就拿到，那还用钓个什么鱼呀？)

三、后山：在后山里除了有温泉之外，从春天到秋天，每到季节变换的时候就会长出各式各样的果实来，只要把那这些果实放到田地的出货箱里，就会有人前来购买。在游戏初期，能够用来交易的东西就只有果实而已，所以每天都来采一点吧！在后山的温泉里，每进入一次就可以回复全部体力的20%，要是在工作中感到疲劳了，就到这里来泡一下吧。在温泉右边角落长有树木的地方有个秘密小通道，可以一口气就到达位于牧场的自家旁边，由于这个通道即使是拿着东西也可以通行，所以在想要赶快拿果实去卖的时候，或是想要在温泉里回复体力后再回到田里时就相当方便。可是，从自己家里是无法利用这条通道的，残……念。



1. 温泉
2. 秘密小通道
3. 果实
A 蝴蝶チョウ
B 瓢虫テントウ
C 蜉蝣カゲロウ
D 蝉セミ
E 锹形虫クワガ
F 独角仙カブト
G 蜻蜓トンボ
H 萤火虫ホタル

想要在牧场里生活还需要和村子里的人搞好关系，下面我来为大家介绍一下和主人公关系密切的几个主要人物：

村长（そんちょう），本游戏中官职最大的人了，经常举办各式各样的活动，使村民们生活得更加充实，而且对于主角经营的牧场也给予了不少支持。

阿源（ゲン）：可能是全村最富有的人，算起来前前后后收了主角好几万G，是工务店店主，盖房子的手艺一流哟。

罗莎和修可（ロゼ&ショコラ）：是食堂美丽的姐妹花，而且总是在担心主角的身体状况，这么关心主角，难道……？不过，罗

莎好像已经和别人订婚了。

薛特(シェット):动物店店主,在这家店里除了动物之外,还可以买到饲料以及养育上需要的各种东西。

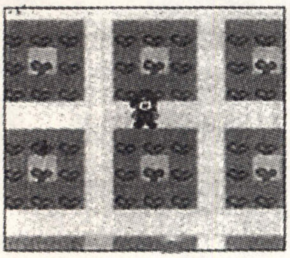
伊夏和南西(イーシャ&ナンシー):他们是村子里的医生和护士,会为主角诊断身体状况的好坏,若是有感冒之类的症状,他们会让你休息一晚,第二天就可以恢复元气了,真是神医呀!

威尔和比尔(ウィル&ビル):双胞胎的道具店店长,所卖的都是可以让牧场的工作更加轻松的道具,如挤奶器、剪毛器等,而且不时还有新道具上市,所以记得要经常去店里看看哟。

黛西(ディジー):花店店主。店里出售各种随季节而异的作物以及花、香草的种子,还有在温室里种植所必须的植树盆等东西。除此之外,她也会告诉你栽培时所要注意的事情哟。

玛莉(マリー):在图书馆工作的女孩子,只要去拜托她就可以观看鱼与花、昆虫的图鉴,还可以看到事件时所留下的纪念照片哦。像不像心跳回忆?

凯因(カイン):神父先生。他会在故事的中途登场,他对于常常被人当做是女孩子这件事一直耿耿于怀,(我一开始也以为他是女孩,还很漂亮呢……)只要向教会的女神像祈祷的话,也许会发生什么好事也说不定。



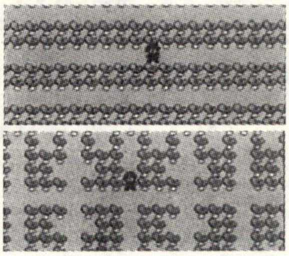
为了要在花之芽村里过上幸福的生活,就要把村子里固定的事情给记住哦。商店的公休日:花之芽村的商店在法定假日和每周的星期天都是休息的,除此之外,在发生事件的时候,参加事件的人他的商店往往是临时休息的。只有教会是不休息的,所以你可以随时去祈祷。各种事件:在花之芽村里会举办新年祭典与七夕,结婚典礼等各式各样的活动,虽然即使不参加事件游戏也可以继续进行,但是在辛勤劳动之余偶尔让自己的心情放松一下也是满不错的。

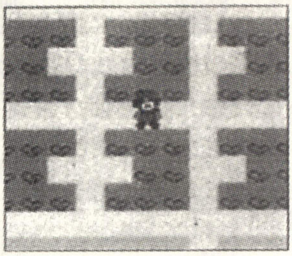
二、牧场生活指导:

首先在牧场生活开始前有几件事情是你必须要注意的:1、游戏从花之芽村开始,和村里的人打招呼告诉他们你要开始在牧场生活的事,村民为了祝贺你的出发会送你许多牧场生活的必须品,真是好人哪!此外,只要和广场上的修可拉对话,她就会问你喜欢猫(ネコ)还是狗,因为这个问题将决定你所饲养的宠物,所以好好考虑后再回答吧。2、活用系统笔记本。要让牧场生活过得更顺利,系统笔记本是不可或缺的,在这个笔记本中关于主角现在所拥有的物品,所养育的每一只动物的详细状态等都可以详细检查。此外,在各个月份所举办的行事进度表也可以在此确认哦,还有玩游戏时的提示和问答情报可以参考。3、要珍惜使用时间。在这个游戏里每一天的时间都是固定的,如果犹豫不决的话,一天很快就过去了。游戏里的一小时以实际时间而言只有20秒,即使什么都不做时间也是会流逝的,而且只要到了12点就会自动回到自己的房间去,所以在游戏时一定要确认时间哦。当然也不是完全没有时间停止的地方,在家中、养育小屋、温室、以及村子的商店里时时间都是停止的,因此照顾动物、浇花之类的工作不用着急慢慢来就行了。所卖物品的收入会在下午5点得到,因为花之芽村的商店关门是在下午6点,所以你还有一个小时可以买东西,先将第二天早上要的种子与必要的道具买好第二天马上就可以开始工作,这样可以节省不少时间,要记住哟。

接下来向开垦田地挑战吧! 先从整理田地开始,在牧场里有许多岩石和树根等东西,将杂草拔起,把石头搬开,这样才能种地嘛。不过如果一直都是在使用道具(斧头、铁锤)的话很快就会累倒的,先考量自己有多少种子再决定田地的大小吧。注意,有一些比较小的物品,如杂草、小石头等不需要使用工具用手就可以搬走,这样可以节省体力。

整理完田地就是耕种了,要配合培育的作物和自己拥有的工具把田地的形状变成最有效率的样子,这是相当重要的一点。因为每一次播种的范围为3×3格,如果这些格子里全部播种的话,





当芽长出来的时候,正中间的作物就浇不到水了,因此让出一格来作为工作用地,作成凹形田地就会非常轻松了。在一开始推荐做成凹形田地,这样收获的作物比较多,虽然收割工作会非常辛苦,但得到的钱也比较多;当可以使用马匹耕种时推荐做成直线形田地,这样虽然会浪费一点空间,但耕种和浇灌起来都将非常轻松,对于大面积的田地十分适合。

播种之后,如果不为它浇水的话是长不出来的,使用洒水器或浇水壶浇水吧!浇水壶需要到河川或泉水里去舀水,而且每次只能浇一格,浇完36次之后就要再次补充水了;洒水器每次可以浇3×3的范围,而且不需要去舀水,所以尽早把它弄到手吧!如果运气好,碰到下雨天就不用浇水了,可以到村子里好好转一转,休息一下。当然浇水不一定非要在白天完成,游戏后期随着白天买卖东西的增加,会渐渐没有浇水的时间,那么就天黑以后再浇吧,不过一定要在12点以前完成哟。

终于要收获了,只要作物长出来的话,就空手把他拔出来放到出货箱去,注意要在上午6点到下午5点之间把它放到出货箱中去,若在此之外的时间放入就会浪费掉的。有些作物即使收获一次只要继续对其剩下的根浇水的话,就可以再次收获,非常划算。会留下根的作物有夏天的番茄、玉米、西瓜,秋天的落花生,冬天的花菜、白菜,要好好利用哦。

另外,由于随着季节的不同可以收获的作物也会改变,所以一旦到了季节改变的时候,上个月所种植的作物就会消失掉,血本无归呀!为了避免在月底播种,使得收获的预定日放到下个月,预先制定一个以月为单位的收获进度表是非常重要的。

来饲养动物吧! 在饲养动物之前先要做好准备工作:在各个饲养小屋后面的专用放牧场上必须要具备一定程度的牧草草地,种植牧草的方法非常简单,在荒地上洒上牧草的种子就行了,14天后牧草就可以收获了,而且不用浇水也可以,太方便了。收获以后的牧草就会变成粮草(カイバ)来作为动物的食粮,由于可以收获的季节是从春天到秋天,所以为了度过无法收获的冬天必须预先收集许多的粮草,一旦动物们所吃的粮草不够的话,就要到动物店里去购买了。

鸡的饲养:养鸡之前,养鸡小屋上方的专用放牧场必须要有25格以上的牧草地,25个以上的粮草,之后只要不断给它们喂食

饲料，每天早上就会下蛋哟。鸡蛋可以用50G卖掉，也可以孵成小鸡，不过一共只能养4只鸡，所以多余的鸡蛋就卖掉吧。另外通过通信交换来交换鸡的话就有50%的概率变成金鸡，金鸡又可以生下金蛋，金蛋再孵成金鸡，一本万利呀！金鸡可以卖10000G，金蛋可以卖500G，这下可发达了！！

牛的饲养：养牛之前，需要有50格以上的牧草地，50个以上的粮草。虽然每天要为它刷洗，让它放牧等等，饲养工作非常辛苦，但绝对不可以忘记的是每天要给它喂食饲料，如果忘记的话，它们就会不高兴，大牛会无法取得牛奶，中牛和小牛则会停止成长。随着你对牛付出的爱心的多少，所挤出的牛奶量也有S、M、L三个阶段的变化。此外，与其把牛奶直接卖掉，倒不如把它加工成奶油(バター)或乳酪(チーズ)更加赚钱。想要每天都能挤出L瓶牛奶的话，每天为牛刷洗以及每天喂食饲料的工作是绝对不可少的。如果不为它刷洗的话就提升不了爱心度，如果连饲料都不给的话，它还会生气，这样就挤不出奶了，如果一直这样下去的话，它也许会因此生病，甚至死掉也说不定哟。因为自己饲养的牛的爱心度可以用系统笔记本加以确认，所以一定要记得查看。当然牛也是可以卖的，价钱会随着牛的大小和爱心度而变化，不过牛是居住在牧场中的重要伙伴，不到万不得已尽量不要卖掉它们，会影最后的结局的。

绵羊的饲养：养羊之前先要建好养羊小屋，然后牧草地和粮草都在50以上就行了。先到动物店去购买，然后和牛一样饲养了。如果一天不喂粮草，它们就会不高兴，大绵羊就无法取得羊毛，中羊小羊会停止生长。羊毛只要使用羊毛剪(バリガン)就可以剪下来，随着你照顾的细心程度羊毛也会分为S、M、L三种，另外羊毛还可以加工成毛线或围巾，能够卖个好价钱哟。和牛一样，每天为它们清洗羊毛会提升爱心度，而且最好不要卖掉它们。

温室栽培：先要积累一定的金钱和资材然后请阿源帮你建一个吧！建好温室后就要到花店去购买植树盆和种子了，另外收成的时候必须要用到剪刀，所以别忘了到道具店购买。在温室栽培中必须要注意的是浇水，虽然在下雨天田里的作物可以不用浇水，但这和温室里的花是没有关系的，每天别忘了按时浇水呀！你所培育的花和香草只要卖掉就会自动记录到图书馆的图鉴中，由于男孩和女孩可以得到的种子有所不同，所以要想填满整个图鉴就要通过通信交换来完成，而且有4种花光玩这个游戏是得不到的，必须要和《钓鱼太郎4》进行通信交换才可以得到，它们是“山百合(ヤマユリ)”、“龙爪花(ヒガンバナ)”、“水仙(スイセン)”和“瞿麦(ナデシコ)”怎么样，很有难度吧？

去后山吧!：后山有一个温泉，每洗一次就可以恢复20%的体力，因此疲劳的时候就来泡温泉吧。在搭建建筑物时必须要用到资材，这时就可以到后山来砍树根了，而且不论怎么砍也砍不完，不论多少资材都可以收集到了。后山还有不少果实可以采集，而且可以卖到一个好价钱，因此游戏初期资金的主要来源就靠它了，另外每天只能采收3个，所以每天都尽情的采吧，如果使用密道的话就更加轻松了。一旦在道具店里买到捕虫用的网子( )就可以采集昆虫了，随着季节时间的不同所能发现的昆虫种类也会有所变化，有些是只在夜晚出现的贵重品种哦。全部昆虫共有27种，有些昆虫出现的概率非常低，因此想把昆虫图鉴全部填满是一件非常困难的事呀！！

在河川与泉水里钓鱼：在道具店里买到鱼杆后就可以钓鱼了，由于钓起的鱼不论大小都可以卖出去，所以钓鱼不只是一件有趣的事还是一个重要的收入来源。不过要记住下午5点后就不要把鱼放到出货箱里去了，而应该放到水池里，第二天再来拿吧。想要能简单的将鱼给钓起来，应该会花上相当久的时间才行。重点在于，在钓杆开始振动的瞬间马上就要按下A键。虽然有时还是会钓到鞋子或空罐，但还是不要焦急的慢慢尝试，移动垂钓的场所，多练习几次才是进步的秘诀所在。钓起来的鱼自然也会记录到图书馆的图鉴中，因此想要完成鱼类、植物、昆虫三本图鉴是非常具有挑战性的，大家一起努力吧！

天灾：天有不测风云，在牧场中生活会受到天气的左右，仔细确认天气预报，随着那一天的天气来改变工作吧。雨雪天气时，对于要使用工具的工作要特别注意，因为有时候会弄坏身体而生病，所以为了以防万一还是到医院去检查一下比较好。另外，下雨(雪)时最好不要带动物放牧，它们会不高兴的，还是提前把它们赶进小屋比较好。在夏天，会有两次台风侵袭的危险，由于会禁止从家里面外出，也无法给动物喂饲料，所以往后3天中从动物身上是得不到任何东西的。另外，栅栏会被吹坏，田地龟裂，农作物也被吹掉，整个牧场会变得乱七八糟，惨不堪言。和夏天一样，冬天会有两次大雪的威胁，同样不能出门，那就干脆在家里睡个好觉吧。



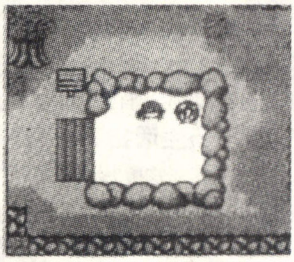
三、特殊事件：

在牧场中会发生很多事件，下面列举一些比较有意思的事件：

采集香菇

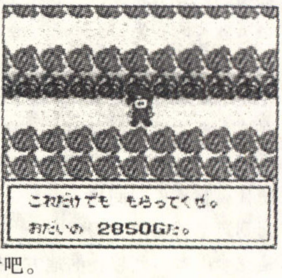
发生条件：只要与修可拉的友好度到达一定程度以上的话，在秋季月份会发生一次。

只要到了早上6点的话修可拉就会来邀请你到后山去采集香菇。由于如果拒绝她的话，罗莎与修可拉的友好度就会下降，所以尽可能的要跟她一起去哦。只要将3个采到的香菇交给修可拉的话，从这一天起第7天以后，在食堂的菜单里就会有香菇特餐(キノコ定食)登场哦。



在温泉的不期而遇

发生条件：在与黛西的友好度超过一定程度以上的翌日，在早上6点～下午6点之间，前往后山的温泉的话就会发生。只要在后山的温泉里与黛西不期而遇的话，她就会邀请你“一起来泡温泉吧(いっしょにおんせんにはいろう)”。如果拒绝她的邀请的话，友好度就会下降一点点。因为发生这个事件的时候花店是休息的，所以在这时候就到温泉去看看吧。



西瓜的订购

发生条件：在每年夏季月份，在田里可以卖的西瓜有20个以上的时候就会发生。

工务店的阿源会在AM6点的时候会来跟你买20个西瓜哦。一个为150G，全部卖掉的话就会有5000G，可以说是一笔相当

高的收入(这小子良心发现啦?……)。在下午5点之前在出货箱里只放进20个西瓜吧。由于这一天出购买者并不会来，所以，即使采收西瓜以外的作物也都会浪费掉哦。

任性的黛西

发生条件：当主角为男孩子，并发生过"在温泉不期而遇"的事件，在与黛西一起洗过温泉之后120天就会发生。

由于在早上6点时黛西会来邀请你一起约会，所以就与她约定好前往广场吧。但是，如果不在下午1~2点时前往的话，约会就会以失败告终。如果平安无事地完成约会的话，黛西的友好度就会提升。要记住花店在这一天也会临时休息哦。

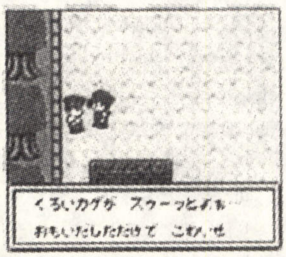


你愿意帮助我吗

发生条件：在与威尔及比尔的友好度到达一定程度以上的翌日时就会发生。

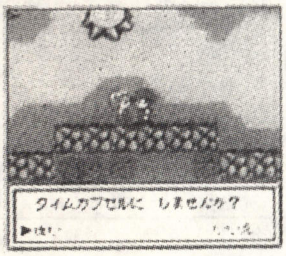
在上午6点时比尔就会来到自己家中，因为威尔受了伤，需要拜托你帮忙运送他到医院去。在帮他送过去之后，在医院前面说过话之后回到后山去，然后再前往道具店的话，他会为了答谢你而帮你将镰刀（カマ）加以强化，变成超级镰刀(スーパーカマ)哦。

凯因的幽灵骚动



发生条件：与凯因友好度到达一定程度以上的翌日就会发生。

早上起来的时候，村子里的人因为阿源看见幽灵的事而人心惶惶。在布告栏上看到消息后，为了打听详情，就前往村长、神父、阿源等地方吧。虽然到处来来去去，非常的忙碌，但是为了找出阿源所看到的幽录的真正身份，非得要停止这场骚动不可!



沉睡的后山

发生条件：与玛莉的友好度到达一定程度以上的时候的翌日就会发生。由于玛莉会邀请你到后山去，所以就诚心诚意地答应她吧。由于只要在那一天的下午6点之前前往后山的话，她就会在这里埋下一个时光胶囊(クイムカプセル)，在约定好的360天以后别忘了要回来这里把它挖出来哦。由于到了那个月份时系统笑记本就会记载，所以请仔细的确认吧。

殴打的男人



发生条件：所饲养的动物死去的数量，在第8只与第16只的时候就会发生。即使努力拼命地饲养动物，但是有时候还是会因为生病而死掉。但是，如果死去了8只动物的话，身为爱护动物者的薛特也会忍不住愤怒而爆发出来!如果他没见到你有反省的样子的话，薛特可是会狠狠地揍你一拳!在第16只时也会发生一样的事件。

四、结局大公开：

第四年春季月份1日就是结局了，你这三年的辛劳会获得什么样的评价呢?

一共有三种结局："新的牧场主人"，你受到村子里每个人的祝福，被承认为新的牧场主人，这是最好的结局。如果这3年之间没有真正努力的工作的话是无法看到这个结局的，好好的守护牧场吧!

"毫无改变的每一天"：在3年的生活中，与你交情最好的村人会前来向你祝贺，然后，又再度展开与平常一样的牧场生活。像这样悠闲平静的生活，也许是真正的幸福也说不定哟。

"休闲中心"：只要你这3年当中并不是过着游手好闲的生活，应该不会变成这个结局。只要在村长的质问下最后回答"是"的话，游戏就会到此结束。这下永远也无法再回到牧场了。

具体达成条件如下表：

	条件A	条件B
幸福指数	70以上	9以下
拥有金钱	10000G以上	1999G以下
总出货数	10000个以上	99个以下
牛拥有数	3头以上	没有
鸡拥有数	3只以上	没有
羊拥有数	3头以上	没有
力量果实	10个	3个以下
自宅等级	超级木之家DX	木之家

符合条件A中六项以上的条件就会达成"新的牧场主人"这个最佳结局，如果符合条件B中的六项以上就会成为"休闲中心"了，如两项都不符合，那就是"毫无改变的每一天"这个结局了。

秘密花圃的秘密

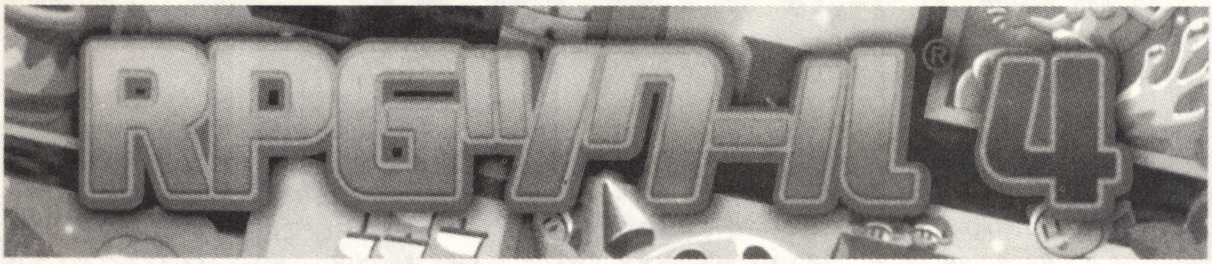
位于主角家下面的秘密花圃里，会开出和主角吃下去果实的数量相同的名为"力量果实(力の木の实)"的花朵。所谓力量的果实，就是可以将主角的体力最大值加以提升的果实。只要吃下一枚，体力的最大值就会上升10点。力量的果实共有十个，在田地里和牧场中偶尔可以找到。将它们全部找出来然后吃下去吧，这样后花园中就会开满10朵鲜花了!

关于幸福指数

游戏当中有一个叫做"幸福指数(しあわせ指数)"的资料，虽然说要想看见最佳结局就必须要提升这个指数，但是这个数值在游戏中是无法确认的。只要你多做些诸如饲养动物、增筑自宅等好事，它自然就会一直上升。相反如果动物死了或是有了什么悲伤的事情发生的话，幸福指数就会下降。

饭店食物一览

商品	金额	条件
食物全餐(食べ物セット)	100G	没有特别的
饮品全餐(饮べ物セット)	100G	没有特别的
苹果汁(アップルジュース)	50G	没有特别的
桔子汁(オレンジジュース)	20G	没有特别的
每日特餐(日がわり定食)	50G	没有特别的
香菇特餐(キノコ定食)	50G	发生过采集香菇的事件
蛋糕(ケーキ)	20G	没有特别的



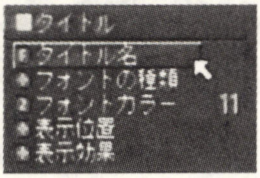
机种:PS 厂商:ENTERBRAIN 类型:SLG 媒体:CD－ROM×2

每一个游戏玩家都会有一个梦想，那就是能够制作出属于自己的游戏。现在我们的梦想终于可以实现了，眼前的这一款 RPG 制作工具 4 恰好是为广大的 RPG 迷们准备的一份大礼。下面就请各位擦亮双眼，随着 CLOUD 的讲解来制作一款“有自己特色”的 RPG 吧！

在制作任何一个 RPG 之前，都一定要先设定好整个游戏的结构、故事大纲等，无论是角色、世界观、剧情、画面……都要在开始制作之前进行详细的设置，如果你对你的记忆能力没有充分自信的话，还是找个本子来把你的设定都记在上面吧。下一步要设定的就是角色的职业、游戏当中的魔法种类、怪物及一些细节，还有就是特殊事件。当所有的一切都设定完毕之后，就可以正式开始制作自己的 RPG 了。

游戏标题的制作

有了一个完整的构思后，我们应该为这个游戏定一个响亮的名字。在制作标题（タイトル）的项目中，可以设计游戏的主标题（タイトル）和副标题（サブタイトル）还有背景和音乐。首先在标题名（イトル名）中输入游戏的名称，能且只能输入英文字母，最长只能写入十六个。之后可以用 FONT（フォントの种类）来改变字体，一共有三款。选择了合适的字体后便可使用 FONT COLOR（フォントカラ）设定标题的颜色，并决定游戏名称在画面中的表示位置。最后可以在“表示效果”中设定标题的表示方法，共有八种。



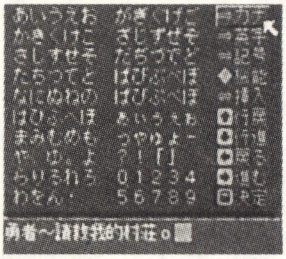


制作副标题的方法与标题基本一样，不同的是可以使用日文汉字、不能改变字形，表示方法也仅有三种而已。接下来要设定标题的背景图，共有 56 种不同的背景供你选用，其中一项是自己设计。最后将标题画面的 BGM，即背景音乐决定下来，整个游戏标题的制作便完成了。千万不要忘记将做好的一切保存下来（データを登录して终了），否则……前功尽弃，哭吧。

如何利用日文汉字

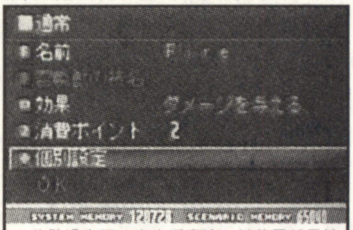
在教大家如何制作游戏内容之前，CLOUD 要先教大家如何利用日文汉字来打中文。本作当中的汉字库比前作丰富不少，但怎样做才可以用日文汉字来表示中文呢？其实做法很简单，基本上日语有 50 个音：由“あ(a)い(i)う(u)え(e)お(o)”至ね(wa)を(wo)ん(n)”，再加上浊音和半音的 25 个音：即“ば(ba)”和“ぴ(pi)”，总共 75 个音，你可以在字库中找到这些字。只要在这 75 个字之上按下△键便能调出汉字表，这个汉字表是根据发音来排列的，由于有部分的中文字发音与日文发音相近，所以可以利用这点找出所需要的字。例如：“爱”，便可以在“あ”的汉字表的“あい(ai)”中找出。如果你所需要的汉字的发音与日文完全不相近，那就需要靠自己的查找了。由于日文汉字的汉字不够丰富，有些中文字是不会在字库中出现，不能够完全满足你的需要，所以到那时候使用英文也是在所难免的事。





制作魔法、必杀技

知道如何输入汉字(或英文)后便可以开始制作游戏。首先是魔法，在“魔法”一项中，一共收录了 149 个不同种类的魔法（必须人为设计 49 种）。魔法可分为基本魔法“通常”、召唤魔法和复合魔法三种，当然每设定一种魔法时都必须给予其名称、效果和消耗值（消费ポイント），然后在“个别设定”一项中，再设定使用后出来的数值以及修正值（ポイント加算）；接着是魔法属性和对象的“效果范围”；可以选择以一个人作对象、以全体为对象或是以一组（グループ）为对象，而“咏唱时间”就是使用者发动该魔法的时间。若该魔法是反弹魔法或无效化魔法，则分别可以在“跳ね返す魔法”和“无效化魔法”的选项中设定反弹（无效）那一种魔法或是所有魔法。如果是用来变身的魔法，就可以在“变身后モンスター”的选项中选择变身后的形象以及是否能够使用魔法或必杀技。而最后的“ACCEPT(アクセプト)”指令，是用来设定角色能否从受到怪物攻击时学会该项攻击或魔法的。

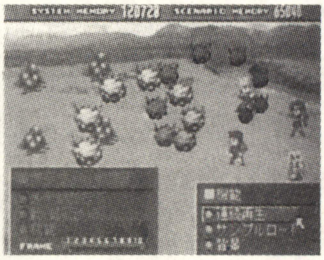


▲此处设定了一个火系魔法，其效果就是给敌人以火的伤害（**ダメージをあたえる**）。

魔法图像显示

在魔法的个别设定一项中，有一个“图像（グラフィック）”的指令，这是用来设定魔法使出时所显示的图像，当中还有两项选择，一个是“动画（アニメーション）”；另一个是“MOVIE(ムービー)”，前者需要玩者设定每格动画的图像，后者就只能供玩者选择片段。

在“动画”一栏中可以设定很多项目，比如表示的魔法的“SIDE（サイズ）”、FADE(フェード)”、“画像”、“颜色（カラー）”、“旋转（回转）”及“半透明”状态。也可以在动作设定中更改魔法的动作和效果音乐，最后可以利用机能的项目来测试它的表现效果。



而在“MOVIE”一栏中可

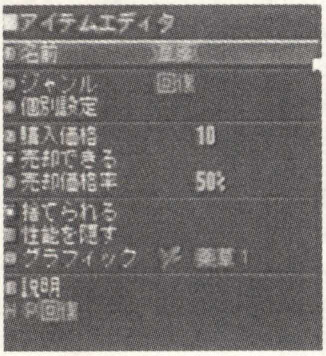
以设定的项目十分之少，只有“MOVIE(ムービー)”的种类和使用魔法前后的“颜色(カラー)”两项，“PREVIEW(プレビュー)”这个指令就不用多说了，是预览。至于“保存名称(名前を保存)”是使用原先MOVIE的名称的意思。

道具

游戏提供了能够制作200种不同种类的道具(アイテム)的素材，同样地，每种道具均需要给予其名称(名前)，接着就要为道具设定类型(ジャンル)了。因为道具这个选项之中包括了游戏中所有用到的武器、防具、装饰品(アクセサリー)、魔法道具(魔法)、回复道具(回复)、果实(种)以及其他特别道具(その他)。当全部设定完毕之后再设定其他的功能和图案，这样就大功初告成了。

职业

为了使游戏不会变得更复杂，初次制作游戏的玩家可以不用设定职业，就当游戏没有职业存在。不过若游戏拥有职业这一项利器的话，也会令游戏变得更有趣。当你决定要为你的游戏来制作职业时，同样先要为职业设定名称，然后就是设定该职业的能力值(ステータス)。当中包括了力量(力)、防御力(守り)、体力(体力)、智慧(贤さ)、速度(素早さ)、气力(气力)和运气(运の良さ)。另外亦需要在能力(キャパシティ)一项中，设定每升到一定的级别(レベル)时能学会什么“职业特性”和“特殊指令(特殊コマンド)”。之后的“习得魔法”和“习得必杀技”都是分别来设定在

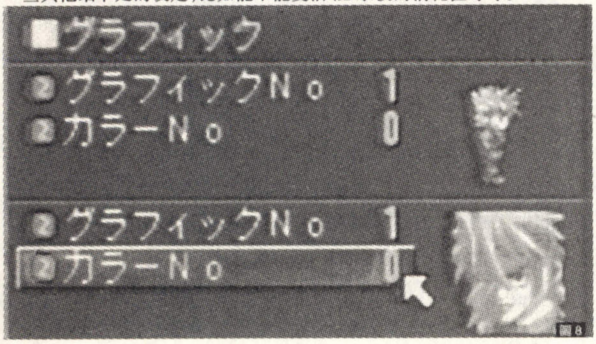


某个级别时，能够学会之前所设定的魔法和必杀技。最后就是“转职条件设定”，这里可能会比较复杂，先决定可以进行转职的角色(转职できる主人公)，然后进行其他条件的设定，比如必要的能力(必要なステータス)、必要的道具(必要なアイテム)、转职前的职业(转职前の职业)和变数条件(变数条件)等。

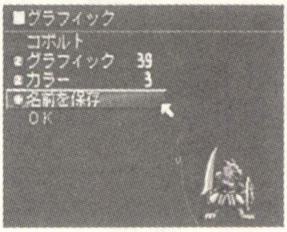
主角设定

当把以上的事项都设定好后，便需要设定游戏的主角(主人公)了，即是在游戏中玩者能控制的角色，也是一个游戏当中的灵魂。玩家最多可以设定14位角色，除了要为他们改名之外，也可以为他们设定职业。在各种设定当中最重要的当然是各角色的属性、魔法等级等事项，其数值的设定十分简单，很轻松即可搞定。

至于下一项有关主角的设定，就是主角的同伴(パーティー)。玩家可以先登录初期的队伍和最初时所持有的道具，还有就是队伍的表示方法和一些其他细节处的设定，比如能不能复活、必杀技的消耗值等等。



怪物设定



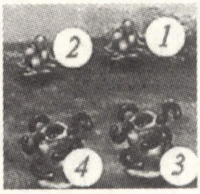
说到“怪物(モンスター)设定”，玩家基本上可以设定250种不同种类的怪物。同样要为它们改名和设定能力(ステータス)，其他的方面则是它们的属性、战斗设定、宝物设定(宝箱设定)以及形象(グラフィック)。如果玩家觉得为每只怪物改名是一件十分麻烦的事情，可以在设定形象处的保留名字(名前保を存)选项中选择是(はい)，使那怪物仍然使用本身的名字，这样玩家就可以不必为取名而烦恼了。

在战斗设定的选项中，可以设定怪物在战斗时所做出的行动，而且当中拥有很多不同的行动选择。分别是“BT的初期值(BTの初期值)”、“强度(高さ)”、“反击率(反击确率)”、“攻击程序(攻击パターン)”、“以法判定确率”、“魔法伤害(魔法パターン)”和“必杀技伤害(必杀技パターン)”。当中最为复杂的是“攻击程序”，在这儿共有七项不同的程序，玩家可以在这七项程序中设定哪些怪物以什么型式的确率来进行战斗，不过在每个型式分别有自己的行动项目(日文解释可见下表)时，只要在四项型式中选出七项来，并加上确率便可以完成该怪物的攻击程序了。

“魔法判定确率”用来修改怪物对各种能力的魔法判定，“魔法伤害”及“必杀技伤害”用来修定各种魔法的伤害度。而“宝箱设定”就是设定打倒怪物后可以得到的道具，当中也有被偷(盗ある)及死后留下的道具确率设定。最后的战斗回合数(所要ターン数)，就是让玩家查看当你设定完一只怪物后，会在多少个回合内能把它打倒，这个数目是非常重要的啊！

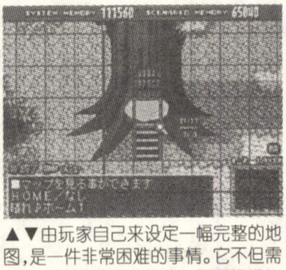
怪物队伍

怪物队伍(モンスターユニット)一项，是用来设定游戏中出现的怪物队伍的。首先为队伍改名(ユニット名)，然后设定各怪

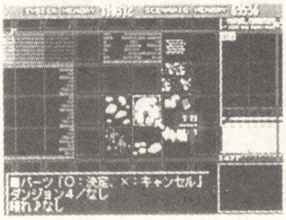


物的位置，不过一队中只能容纳四个S或M SIDE(サイズ)型的怪物，就只能得它一个，S SIDE和M SIDE同时配置时就当作一个L SIDE计算。而最后一项是TEST BATTLE(テストバトル)，当定好战斗对象后便可以开始进行测试。

设计地图



▲▼由玩家自己来设定一幅完整的地图，是一件非常困难的事情。它不但需要你有一定的美术基础，更要把握住游戏的风格方可决定。



地图(マップ)总共分成三个类别，分别是“迷宫地图(ダンジョンマップ)”、“DEFAULT地图(デフォルトマップ)”和“FIELD地图(フィールトマップ)”。“迷宫地图”是用来制作街道地图、室内地图和迷宫地图，并收录了40种以上的配图。而“DEFAULT地图”则是一些早已设计好的地图，若玩家觉得自己设计地图十分麻烦时，也可以选用这些地图。最后的“FIELD地图”，就是游戏的世界地图，同样有40种以上的配图供玩家自己选择组合。

有一点玩者必须谨记，每一幅地图都要有一个名称，要想改名就要在设计地图时调出 MENU，在“设定”一项中更改名称。其中含有这幅地图所用的 BGM、天气和背景画的设定，不过这些只限于“迷宫地图”和“DEFAULT 地图”使用（BGM 除外）。然后还有一项“LUSTER（ラスター）”的指令，把它启动的话，画面会出现一些微波。

系统设定

其实系统设定（システム环境设定）是十分有趣的一项的设定，那是用来设定你这个游戏的策划名字（プロジェクト名）、制作人的名单（制作スタッフ名）和故事名（シナリオ名）的。而能力的名称（パラメータの名前）和特殊指令名（特殊コマンド名）也得在这儿更改。

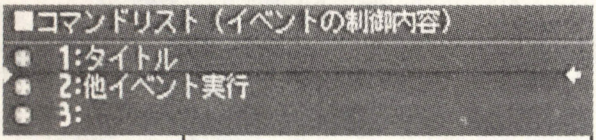
为避免被别人胡乱修改你的作品，我们要用到系统密码（システムパスワード）这个选项，是用来为你设计的这个记录加密的。最不应该发生的是连自己都忘了密码（又要哭了），因为在每次开机 LOAD DATA 时，玩家都必须要输入密码，所以还是牢记为妙。接下来的是 WINDOW（ウィンドゥ）表示的颜色设定，以及战斗时是否对应震动手柄（战斗时バイブレーション）等等。全都是一些基本的事项。

故事事件设定

整个游戏最繁杂的地方，就是这个 EVENT（イヘンド）配置了。大家要首先明确制作 EVENT 的次序：“决定地图→决定地方→选择 EVENT 种类→EVENT 设定”。EVENT 主要地分为五个种类：第一是通常 EVENT；第二是宝箱 EVENT；第三是移动 EVENT；第四是 PARTY 初期位置；第五是初期设定 EVENT。在 EVENT 配置的地方按○键，便可以选择了，同时画面也会进入各 EVENT 的作成画面。

设定步骤

设定 EVENT 的第一步，完全取决于你想游戏开始时是一个什么样的。例如你是想先出现标题画面，那就先在地图中设定一个没有任何特征的地图（称为 A），并于 A 上开一个初期 EVENT 来设定 EVENT，在页数（ページ）1 设定即时实行的指令（コマンド），于指令栏（コマンドリスト）内实行调出游戏标题（タイトル），这样游戏开始时就会立即出现标题。但要记着在主角 PARTY（主人公パーディー）的设定中，不要有任何角色在初期进行 PARTY 登录即可，因为这样被登录的角色就会出现在游戏标题上，破坏画面的完整性。



▲设定事件内容的命令行。

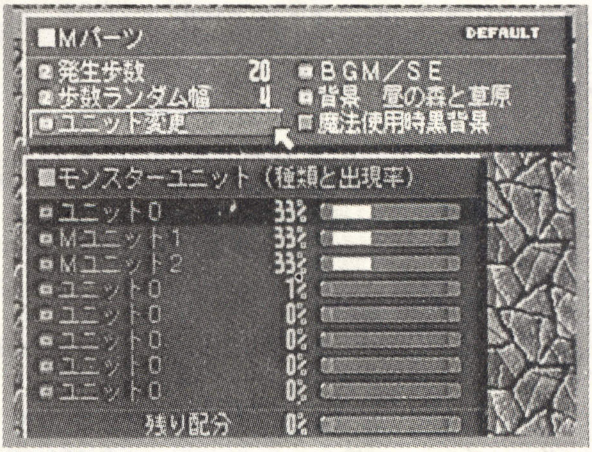
进入游戏

出现标题后当然是转到游戏画面，而制作方法是先于地图 A 的任何位置开一个通常的 EVENT0，并在指令（コマンド）处设一个“场所变更”的强制指令（制御コマンド），然后设定要转换的地方和画面的开始点，接着再次到初期 EVENT 的指令栏里设定实行其他的 EVENT，并使它执行 EVENT0，这样便能令标题转到游戏画面。

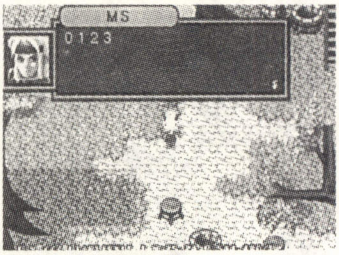
在第二张地图上，为了令主角出现，先在初期 EVENT 中于 PARTY 编成（パーディー编成）选项里将主角表示出来。同样在第二栏的第二行中设定执行其他 EVENT，这样便可以开始游戏的故事了。

怪物的配置

制作好地图之后，便可以把之前设定好的怪物设定在各各地图上。首先选择所需要的地图，并在“MPART（M パーツ）”设定遇上怪物的步数以及随机（ランタム）的频率，以及战斗时的背景音乐和所使用的背景。接下来是“配置单位”，这是用来设定以地图（マップ）为单位还是以范围（セル）为单位的选项，初学者最好以地图为单位制作。

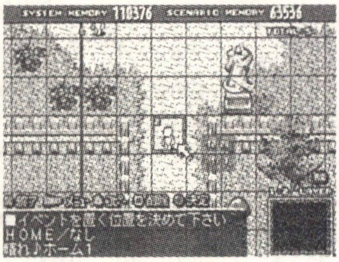


人物放置



在地图上的所有人物放置，都是利用 EVENT 来制成的。每一个角色无论在哪儿出现（包括村民），都需选用通常的 EVENT，并在第一页（ページ）里，于表示内容处选择出现的人物以及他的行动。若是想主角与其他人接触时作出交谈的行动，那就要在开始条件处选择“调查（调べられた）”，而交谈的内容则需要在强制指令的“讯息/文字表示（メッセージ）”处打上文字。

出入口



在每个村子和迷宫里都有出入口，但不要以为主角离开村子的范围之后就会很自然地到达其他的地方。这其实都是利用 EVENT 制作出来的效果，做法是在出入口处执行通常 EVENT，并在强制指令的“场所变更”中指示所要移转的地方，这样才可以使画面变更，当然无论是在屋外还是在屋内都需要实行这个 EVENT。

游戏进行到这里之后，相信聪明的你一定已经把握住设计一个 RPG 的关键了吧？！至于如何将这个 RPG 做得完整，就要靠你自己的努力了，千万别告诉我离开了这份攻略你就不会继续玩下去了，这决不是 CLOUD 写它的本意。

这款游戏的最大乐趣就在于创造的感觉，当你亲手制作出一部可以媲美坂口博信和崛井雄二的 RPG 时（好像有些夸张了），那份成就感是任何事情无法与之匹敌的，我想这也许就是游戏的精髓所在罢。所有游戏的存在都只有一个目的－－使人快乐，如果我们从中得到了快乐，就证明它是有价值的，你说呢？

近期PS游戏金手指

METAL SLUG X

FINAL GUN

80011000 FFFF
80022FFF 03E7
80033FFF 03E7
80044FFF 03E7
80055FFF 03E7
80066FFF 03E7
80077FFF 03E7
80088FFF 03E7
80099FFF 03E7
800AAFFF 03E7

辟邪除妖～古代的王女

●所有同伴金钱不减
B00600A4 00000000
800BD6F0 E0FF
B00600A4 00000000
800BD6F2 05F5

●所有同伴 Marks 超高
B00600A4 00000000
800BD6F8 967F
B00600A4 00000000
800BD6FA 0098

●所有同伴 HP 不减
B00600A4 00000000
800BD6FC 270F
B00600A4 00000000
800BD6FE 270F

●各角色拥有所有魔法
B00E0001 00000000
300BDXXX 00FF

<XXX 代号>：

XXX
第1人 747
第2人 7EB
第3人 88F
第4人 933
第5人 9D7
第6人 A7B

●各角色魔法数值不减
B01C0001 00000000
300BDYYY 0009

<YYY 代号>：

YYY
第1人 755
第2人 7F9
第3人 89D
第4人 941
第5人 9E5
第6人 A89

●按 SELECT＋L1 后创造人物 BONUS 值 99
（按完钮后请增减任一项数值才有效果出现）
D0007572 FBFE
80111EF4 0063

●按 SELECT＋L1 后创造人物 BONUS 值 0
（按完钮后请增减任一项数值才有效果出现）
D0007572 FEFE
80111EF4 0000

●战斗后 E. P. MAX
D0021FCE 1040
80021FCE 1400

●可选择全种族
（使用后可能会影响剧情）
300C3160 000A
B00A0001 00000001
300C3161 0000

●可选择全职业
300C3170 000F
B00F0001 00000001
300C3171 0000

●地图及咒文全开
D0019930 1007
80019932 2402
D0019930 1007
80019930 FFFF

●咒文施放不受次数限制
D00310D2 3063
800310D2 3463
D0032226 3042
80032226 3642

●宝箱没有陷阱
D0114C16 AE51
80114C16 AE40

●可穿墙
D00ECC36 1443
800ECC36 1000

●可买所有武器道具
D001CF90 00E4
8001CF92 A08E

●开启全部种族及职业
800BC990 FFFF

三国志七新密码追加！

●名胜古迹一览全开
800FB6B4 FFFF
800FB6B6 FFFF

●？？？？？？全开
B0090001 00000000
300FB6A8 00FF

●历史？？？？全开
800FB6BC FFFF
800FB6C2 FFFF
800FB6C4 FFFF

●新登录武将时，按 SELECT＋↑钮后能力残余点数 999
（要进入"能力"选项中使用才有效）
D00D3602 FFEE
801FD848 03E7
D00D3602 FFEE
801FD84C 03E7

●新登录武将时，按 SELECT＋↓钮后所有能力值 100
（要进入"能力"选项中使用才有效）
D00D3602 FFBE
B00C0004 00000000
801FD850 0064

●新增武将可增点数超高
D01394BA 1020
801394BA 1000
D013844C 0058
80138450 0064
D013844C 0058
80138452 2442

●新增点数增一次能力变 100
D004CB60 1021
8004CB60 0064
D004CB60 1021
8004CB62 3402
D004CB60 1021
8004CB68 0064
D004CB60 1021
8004CB6A 3402

●新增武将按 SELECT＋R1 特技全满
（要进入"能力"选项一次后才有效）
D00D3602 F7FE
801FEB88 FFFF
D00D3602 F7FE
801FEB8A FFFF

●个人"所持金"超高
80117858 FFFF

●按□钮＋L2 钮后行动力不减
按□钮＋R2 钮后解除行动力不减
（※最好是等到行动力高一点后再按□钮＋L2 钮使行动力不减。如果在行动力数值低的时候使用，会发生下个月一开始的行动力超低而无法行动，所以此时必须要按□钮＋R2 钮后解除行动力不减，然后请先休息几次之后，等到行动力高一点后再按□后＋L2 钮使行动力不减）
D00D3602 7EFF
8003F3EE A203
D00D3602 7DFF
8003F3EE A202

●可无限下指令
（※并非是行动力喔！）
D0040B06 A602
80040B06 A600

黑暗魔石
(DARK STONE)

●魔法发动后持续时间不减
D009E246 AE02
8009E246 AE1B

●火把耐久度不减
D009EB66 AE02

8009EB66 AE04

●LV255

300EB8E7 00FF

●按 L2 钮后,金钱超高

D012FAD2 FEFF

800EB878 E0FF

D012FAD2 FEFF

800EB87A 05F5

●按 R2 钮后,HP 全满

D012FAD2 FDFF

800EB8C0 03E7

D012FAD2 FDFF

800EB8C4 03E7

●按 L2 + R2 钮后,MP 全满

D012FAD2 FCFF

800EB8C2 03E7

D012FAD2 FCFF

800EB8C6 03E7

●EQUIPMENT 超高

B0030002 00000000

800EB8CC 03E7

B0030002 00000000

800EB8E2 03E7

●能力超高

B0040002 00000000

800EB8A0 03E7

B0040002 00000000

800EB8B8 03E7

METAL SLUG X

■此区密码只限适用于"没有开机荧幕选择画面"的版本

●可进入 COMBAT SCHOOL 模式

800D3CF0 0006

●时间无限

800C9B88 7000

●1P 无敌

800C9E74 00FF

●1P 只数不减

300C98FB 0063

●1P BOMB(手榴弹)不减

300ED7D4 0063

●1P ARM 子弹不减

800ED7D6 FFFF

●1P 战车油量不减

300EDEAA 0030

●1P 战车炸弹不减

300EDEB1 0063

●2P 无敌

800C9FC0 00FF

●2P 只数不减

300C9A47 0063

●2P BOMB(手榴弹)不减

300ED7DE 0063

●2P ARM 子弹不减

800ED7E0 FFFF

●2P 战车油量不减

300EDED2 0030

●2P 战车炸弹不减

300EDED9 0063

■此区密码为"有无开机荧幕选择画面皆通用"的版本

●无敌

(※无敌密码还是会被压死或摔死)

D003274C FFFF

8003274C 0000

●只数不减

D00474FC FFFF

800474FC 0000

●时间不减

D00295E0 FFFE

800295E0 0000

●子弹不减

D002DCCA 0062

8002DCCA 0060

D002DCC6 10A2

8002DCC6 1000

●BOMB 不减

D003989C FFFF

8003989C 0000

●CANNON 不减

D0053DD8 FFFF

80053DD8 0000

●武器可一直发射

D002DD00 0001

8002DD00 0000

纯情房东俏房客 2

游戏密码及说明

读档后对话全部 100%

D00395D6 A0A2

800395D6 A0B8

D003961E A0A2

8003961E A0B8

读档后????100%

D00396E6 A083

800396E6 A098

D00396F6 A202

800396F6 A218

风雨来记

●体力不减

8009ABD4 0064

8009ABD8 0064

Memorise Off

出现 MUSIC 选项

300F3808 0001

出现 VOICE 选项

300F3809 0001

800F380A 0101

800F380C 0101

800F380E 0101

ALBUM 中图片全满

800DD380 00FF←桧日彩花

800DD382 03FF←伊吹???

800DD384 03FF←音羽???

800DD386 00FF←雾岛小夜美

800DD388 01FF←双海诗音

800DD38A 03FF←今板唯笑

GT 快艇赛(PS)

●ARCADE 模式出现所有快艇

80089AA0 1414

大航海时代 4

money(after selling an item)

D0045A90 0003

30045A92 0000

Food and Water

D006813A A443

8006813A 2400

Sailors(not reducing)

D005FFEE A611

8005FFEE 2400

All items(not including maps)

B07F0014 00000000

301D0471 000C

All items(including maps)

B0BC0014 00000000

301D0471 000C

BLACK MARTIX CROSS

D005D7E6 1440

8005D7E6 1400

BLOOD MAX

80087748 967F

8008774A 0098

MONEY MAX

8008774C 967F

8008774E 0098

EXP MAX

80087750 967F

80087752 0098

Driver2

用金手指开机后要到 Option 里的 Secret 中更改两个选项,一个是无敌,一个是没有犯罪。

Infinite Time

800D77B4 A8C8

800D77B6 0112

800DA490 A8C8

800DA492 0112

Skip All BS Intro Screens/FMVs

D005B170 1289

8005B160 0006

D005B170 1289

8005B162 1000

Infinite Health

D001CDA8 0008

8001CDAA 1043

Other Cars Die In 1 – Hit

D001CDA8 0008

8001CDAA 1043

D001CDBC 0003

8001CDBE 1000

Always No Felony [Note 1]

D004C270 92B0

8004C27A A4A0

D004C888 92B0

8004C892 A4A0

Press L1 + R1 + L2 + R2 To Instantly Complete Mission

D00AA674 000F

800AA194 0001

D00AA674 000F

800AAA6C 0004

Unlock All Cities

D01C1308 F809

801C130C 0000

Cant Die From Flipping Your Car & You Can Get Out Of A Fully Damaged Car

D0063878 0058

8006387A 1000

Stop Traffic

D0053D88 5A1F

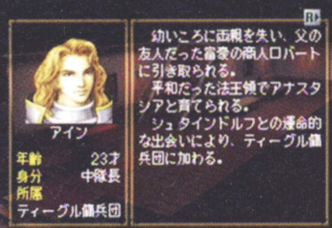
80053D8A 2400

Able To Leave Any Car While Being Chased (Including Cop Cars)

D005589C 000A

8005589E 1000







PALADIN

ただいま参上

时间是公元 2000 年 12 月，南国的武汉，一“匹”孤独的羊披上狼皮向家乡的亲人和朋友们挥手道别，踏上了北上的火车。

此君自 10 岁时堕入 GAME“魔道”，浮沉十余载，亦曾有过“改邪归正”之历史（高考啊），考完后回家抱起心爱的 SFC 痛哭两小时。对 GAME 的热爱只到成为了职业网民后才稍微降了降温，我的 OICQ 是 1762103，大家可以找我哦。不过请一定说清楚您是喜欢玩游戏的啊。

喜欢的游戏：《火炎之纹章》系列，《皇家骑士团》系列，《超级机器人大战》系列，《大航海时代》系列，《勇者斗恶龙》系列，《浪漫沙加》系列，《KOF》系列…………等等，

喜欢的游戏类型：这个…………看了上面的应该知道了吧？SLG 和 RPG 啊！

喜欢的游戏人物：《少年兵团》的主角アイン

讨厌的游戏：不敢说，怕被人打死。

喜欢的动漫画：《机动战士高达》（只限 U. C 纪元的）和《剑风传奇》。

喜欢的动画人物：赤色彗星，所罗门的噩梦。

现在回想一下当年疯狂打机的过去，的确有好多好多值得回忆的事情。以前感觉最快乐的不是自个玩游戏的过程，而是几个有相同爱好的朋友聚在一起，互相探讨对某一个游戏或者某几个游戏的心得和体会。尤其是如果正好自己玩出了书上没写的，而且别人也没玩出来的小经验。在眉飞色舞的对身边的人说时的那种豪情…………牛 B 了。呵呵 ~ ~

最怀念的事：几个穷哥们凑钱一起玩 SFC 和 SS 的《樱大战》的日子。

最怕的事：玩《圣战系谱》被イシュタル（依修达尔一就是星级雷啊）抢先出连击…………惨！

最后悔的事：还没玩到《皇家骑士团 3》

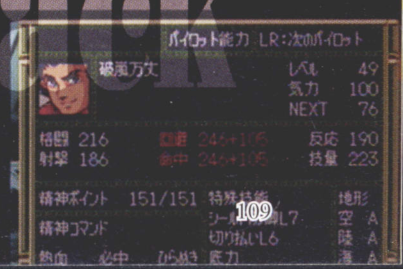
最想做的事：把 FC 的《勇者斗恶龙 4》再玩穿一遍。

最想达成的心愿：不用睡觉，不用去 WC，不用吃饭，除了工作其余的时间都可以拿来玩游戏。嘻嘻 ~ ~ ~

欢迎大家来稿。投稿信箱：北京市清河邮局 062 信箱 PALADIN 收　邮编 100085

不过要讲究时效性的话还是就直接发个 E-MAIL 给我吧！paladin731@163. com 或者是 rocky731@163. net 请注明投稿字样。

在下的 OICQ 是 1762103 和 51520971，欢迎加为好友。



機動戦士ガンダム GUNDAM 連邦VS.ジオン



机种:ARC　厂商:BANPREST　类型:ACT　基板:NAOMI
发售日:2001 年春发售预定　开发:CAPCOM

机种:DC　厂商:BANDAI　类型:ACT
发售日:未定　开发:CAPCOM

出人意料的，本次《机动战士高达——连邦对吉恩》是由 CAPCOM 担当开发的，当然，BANDAI 是不会笨到将旗下最能赚钱的高达班子轻易拱手送人的，最终的发售工作还是由自己来会成（DC 版），而业务用街机版则是由旗下的大眼镜公司 BANPRESTO 来负责的。

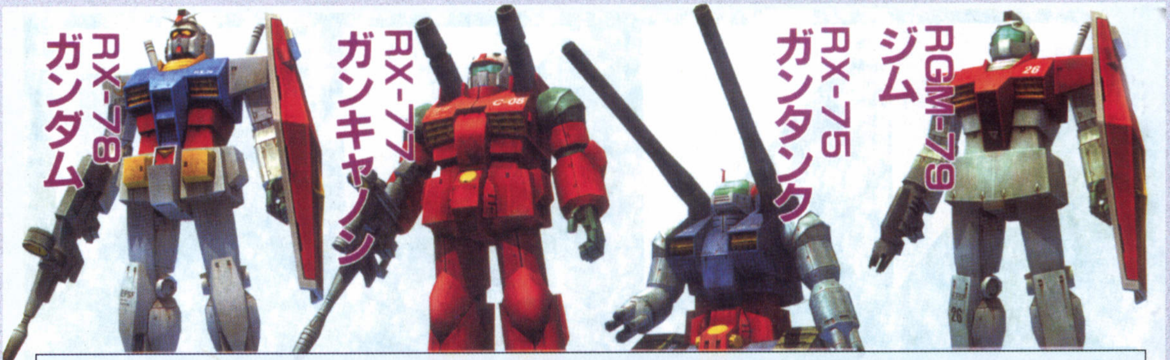
本次介绍的《机动战士高达——连邦对吉恩》是以初代高达的“一年间战争”时期为背景而制作的动作游戏。游戏者可以任意选择联邦军或吉恩军的一方进行游戏。

根据现在掌握的资料，街机版的内容和 DC 版的内容基本相同。这次的介绍是以街机版公布的图片为基础的。所用的底板是强悍的 NAOMI，而筐体数达到 4 台，所以在理论上是可以 4 人通信对战的。出场的 4 人所选择的机体分属连邦和吉恩两个阵营，每边可同时出场两台，即以队长机和僚机的双机编队与对手展开攻防战，协助友机击破敌机是乐趣所在，两机的完美配合可以弥补机体性能上的差距。DC 主机正好也是 4 个手柄插口。看看 4 个对战会不会在 DC 版上完美再现吧!



戏者可以任意选择连邦和吉恩两大阵营里所喜爱的机体（MOBIL SUIT）开始游戏将敌人打倒以后可以使“胜利计”获得增长，抢先到达指定地点的阵营判定为胜利，这是与打倒敌人后取得的胜利点数不同的。还有，如果是击破了强悍的高达，获得的胜利点数会很高，如果只是击破了弱小的扎古就拿不了多少分了。虽然自己的机体不管被毁多少次都可以立即复活过来，但是如果实力实在不济也只是给对方一个不停获得分数的机会了。

本游戏里胜利计增长的点数是根据所打倒的敌方机体的造价来决定的。造价高的机体被破坏后取得的胜利点数比较高，而性能优秀的机体一般造价就高一些。高达和夏亚专用勇士，是双方比较昂贵的机体。



▲超高性能的试作机，造价高昂，主要武器是光线枪，肩扛式榴弹炮和激光剑。

▲擅长于中远距离炮击，是中距离支援型机动战士，造价同样很高，主要武装是光线枪和加农炮。

▲可以作远距离的支援炮击，造价相对比较低，主要武装是加农炮和追尾飞弹。

▲造价低廉的量产型机动战士，主要武器是光线枪，激光剑和火冲炮。

名词解释：GUNDAMER，即日语的ガンダマ这个词（注意有别于ガンダム）。泛指爱好高达的人，广泛出现在 NEWTYPE，FAMI 通等杂志中。

gundamer zone

战斗模式

▼对空中的敌人只能射击了，飞行中的亚扎姆被钢加农从远处用加农炮连续射击。





▲使用光线来福枪攻击敌人是高达的基本攻击手段，被光线武器命中后造成的伤害是极大的。

射击战

这个节目里最重要的攻击手段就是射击了，使用机动战士手上的枪和机体内暗藏的射击武器从远处打击敌人，导弹、机关炮、光线武器、米加粒子炮，各种各样的射击武器将会陆续登场。

吉恩军最强的赤色慧星夏亚







真实华丽的战斗画面



◀赤色慧星夏亚驾驶自己的专用扎古高高跳起，用飞腿踢中正在向僚机开火的吉姆。从这幅图片可以看出，本作的动作性极强。

格斗战

▼面对手持热能斧迎面冲来的扎古机，阿姆罗迅速拔出光线剑。准备迎击。



与敌方机动战士接近后，即可展开格斗战，一般除了远种射击武器，多数机动战士还会装备格斗武器，还有以接近战为主要战法的 MS－07 老虎，在格斗战时，双方拿出激光剑和热能斧对砍，的确很惊心动魄，在此时使用射击武器恐怕不太可能，毕竟没有时间去瞄准。但是登场的多数机动战士都更适合于射击战一些。



▲激烈战斗后，高达以一个很酷的 POSE 将扎古斩飞。看看画面深处的吉姆，这边打的那么热闹，它竟然像没看见一样把头扭向另一边。这个同伴太不合作了。

本次介绍的机体只是一部分，以后会陆续为大家介绍其他的一些机体。从上面的图大家也可以看出来一定会出现亚扎姆和魔蟹这两种机体的，那人物方面呢？还有，只能每队两机对战的话，黑色三连星要是能选用那就……



▲拥有较标准性能，可靠度较高，价格很低，主要武器是机关枪和热能斧，以身体为武器可以进行多种多样的格斗攻击。

▲指挥官专用的札古 S 型为赤色慧星夏亚度身专做的机体，造价不明，主要武装是扎古机关枪和榴弹炮。

▲格斗战极强，白刃战用的机动战士，造价一般，主要武器是机关枪，热能剑和热能鞭。

▲性能平衡性最好，作用夏亚的专用机造价很高，武器是光线来福枪和激光双刃剑。



ガンダム バトルオンライン
高达网络战

近期 DC 上将有许多对应通信对战的游戏出现，如《百剑战士》等，现在连高达也来凑热闹。现在根据该游戏的体验版做一下简单介绍，详细情报还没有完全公布出来。

机种：DC	厂商：BANDAI	类型：SLG
发售日：2001 年春发售预定		制作人：稻垣浩文

现在已经判明游戏的基本流程







本作沿用了 DC 的通信对战机能，作成了对应网络的即时战略模拟游戏，游戏者作为指挥官指挥麾下的战舰和机动战士夺取战斗胜利。游戏刚开始时首先要做的是自舰队的编成，开局后进入舰队移动的“地图模式”与敌人舰队接触后会立即进入到舰队与机动战士战的“战斗模式”。

用以前 BANDAI 曾在 PC 上发售过的《机动战士高达》的基本系统为基础，增加了对应 DC 上网功能的通信对战。现在，该游戏的体验版已经出台。



机师能力设定

决定机动战士驾驶员的能力画面，分为射击型、白兵战型、狙击型和防御型 4 种，一共可以由自己设定 12 名机师参战。



机师名字和肖像设定

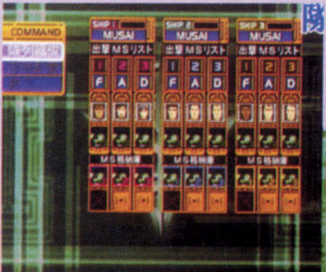
为选定的 12 位机师选择肖像和名字，要注意，姓名最多只能用 8 个字符。肖像一共有近 80 幅图可供选择。

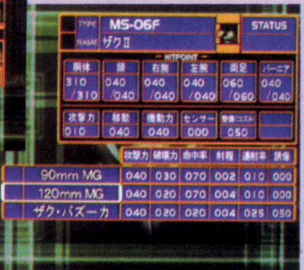
队列编成和部队配置

要对应作战目的和对手的配置，合理编成己方的部队，此时还可以更改机师的名字和肖像。

己方部队的设定

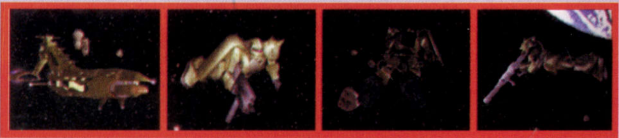
单人游戏的“STAND ALONE”模式中，游戏者扮演的是吉恩军的一名指挥官。可以自由地设定部队的每样细节，同样，还可以自己做成完全属于自己的原创部队。在战斗模式中，机师们会获得不同的成长，引入的 SKILL 系统也会通过经验值的累积而修得，SLG 要素很浓的一作。





机动战士的武器设定

根据机师的能力值合理挑选使用的装备，不可想象让格斗型的机师使用射击武器会发挥强大威力。

▼▶己方舰队的主力是由玩家编成的直属部队，同时还会有侦察部队，补给部队等后勤和支援单位，合理安排使用它们才可以获取胜利。





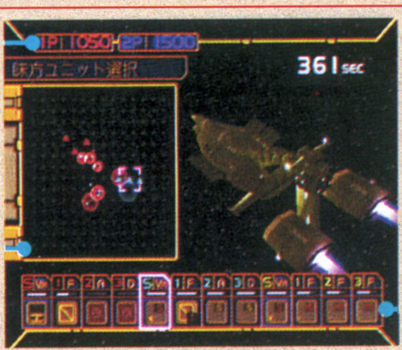
地图模式



在六角形方格松成的地图里，指挥自军舰队作战术移动，由于是采用即时战斗系统，对手随着时间的流逝也在作各种战术移动，玩者要指挥自己的舰队用米诺夫斯基粒子积极索敌，当确认到敌方搭载有机动战士的舰队后，迅速与之接触进入到战斗模式中，玩家自己的意志和思考关系到战局的发展。



战斗模式



战斗模式，是以机动战士为主体，机动舰队之间生与死的较量，战舰的援护炮击也是很关键的。玩家的战斗力会在游戏的进程中不断获得补充，最大一共拥有3艘战舰和它们搭载的9部机动战士，战斗模式的最大目的，就是击破敌军战舰，为了达到这个目的，玩家要在真实时间制的战斗系统里，适时地传达指令给己方机动战士，使之对敌战舰作出致命攻击，同时还要注意保护己方战舰不被敌军机动战士击沉。不论是哪一方的战舰全部被击沉，战斗模式终了，败方舰队在地图上消失。

基本画面



在此画面中把握全局，画面下方的指令栏为全3艘战舰和9部机动战士的状态，要根据局势准确作出行动指示。





目标：指定令其攻击敌方某单位
援护：指定其为某己方单位作护卫。
スキル：发动机师所掌握的特技。
任务：委任该单位任务类别：对机动战士战，对战舰战和守卫己方战舰。
情报：获得该单位机师和机体的相关情报。

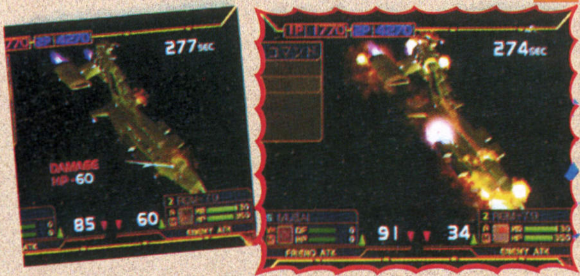


指令画面

基本画面中选择要下达指令的机体，根据机师的能力合理安排该单位的行动，如与敌人单位的接触战，作己方机体的护卫等等。只有作出正确的安排才能完成任务。



▲MS对战舰展开攻击。









SDガンダム英雄伝
大決戦!! 騎士VS武者

SD高达英雄传——大决战!!骑士对武者

机种:PS	厂商:BANDAI	类型:A·RPG
发售日:2001年3月发售预定		记忆卡容量:1格

与《机动战士高达》动画片和小说里完全不同的SD高达英雄们在此集结，部分角色收录在《SD高达G世纪》系列中。

剧情模式的序盘基本明了



▲经过了漫长的战争以后终于赢得了和平的世界是本作的冒险舞台。

SD高达的两大巨头，骑士高达和武者高达活跃其中的动作RPG游戏，还有以前各代SD高达作品中出场过的勇座和曼因等角色也准登场。本作的主角是一个名叫奥伦的少年，偶然间发现了被称为"G龙骑士·索尔"的高达，而这台G龙骑士，索尔正是被称为最强机兵的机体。于是他便决定凭借此机体的强大实力出场斗技大会，并打倒过去的英雄取得优胜。

◀▼骑士高达和武者高达超迫力的OPENING CG，再加上G龙骑士，索尔，三部超强机体纵横于OPENING CG MOVIE中，华丽的格斗乱战场面，大家一定要看看啊！







超迫力的OPENING CG

以在斗技大会取得铖胜为目标

要与在斗技大会上登场的所有机兵决一胜负，不打倒全部对手斗技大会的情节是不会结束的，还有，在比试的回合中，会插入MOVIE，从图片看CG质量还可以，喜欢SD高达的朋友一定要看看。另外，突然在斗技大会里出现的奇怪男人是谁呢？他有怎样的目的呢？


▲奥伦乘坐偶然发现的G龙骑士·索尔在斗技大会上出场。



三场胜利后，会有事件发生，以前一直在奥伦周围徘徊的谜之男突然跳出来攻击G龙骑士·索尔。



◀这个胆小鬼意然用偷袭…


▶连名字都没有的女战士，但是也不能大意了，她其实出人意料的强。



▶乘坐炮神武者的雷破。攻击力十分强劲。



▲乘坐疾风骑士的是骑士曼因的好友布雷德。



▶带假面的男人（好像塞克斯哦:-）出现帮助了奥伦。

除了奥伦还可以操纵其他角色

剧情模式开始时只可以使用由奥伦驾驶的G龙骑士·索尔的，当取得斗技大会的优胜后，会出现两台新机，分别是由曼因驾驶的英雄机骑士高达和由勇座驾驶的英雄机武者高达。那么用这两部机将全部剧情都打穿以后还会不会出现其他的可以使用的机兵呢？

勇 座 编

勇座搭乘的是英雄机武者高达，是东方国度天宫的最强机兵，拥有和铠武者一样厚重的装备，与其他的机兵的防御力不可同日而语，作为天宫最强，攻击力和机动力也不俗。





▲比试开始之前与对手的对话，和奥伦的场合相比有点小变化。



▲在过去的战争中将天宫之国从危机中救出来的英雄—勇座，口恶心善的家伙。



▲◀武者高达持有压倒性的威力，这样取得大会优胜并不准，唉，袭击G龙骑士·索尔的谜之男在这里又出来了啊！！??

曼 因 篇

奥伦打通后出现的机兵之一，英雄机骑士高达、搭乘者是拉科洛亚王国的骑士曼因，攻击力和机动力达到最强水准。





▲▶曼因搭乘的英雄机骑士高达是拉科洛亚最强的骑士。这个卑鄙的男人怎么又来找曼因的麻烦来了?讨厌啊！

威风十足的骑士高达



◀▼攻击力、防御力、机动力全都达到很高的级别吧，尚能将它的威力完全发挥出来的也只有曼因而已。



SD高达前两作《骑士高达》和《武者高达》的主角都将再次出场!!!

随着比试的进程对战敌人的实力将会提升

将遭到突然袭击的奥伦从谜之男手中救出的人……还是个谜之男!? 请注意这两个人的正体。斗技大会没有因为这个小插曲而中断，继续开展正常日程安排。现在将出现与以前完全不同的强力机兵，在这里就不能光依靠机体的性能优势轻易获胜了，必须熟练的操作和准确的判断才能打倒对手。此时可充分体会A·RPG的要素。





◀▲▼这三台机兵的战斗力与开局时所遇到的敌人实力完全不同，要小心应付。



拿到钱了就赶紧去强化自己吧!

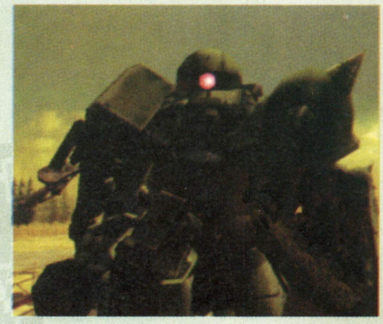
在斗技大会取得胜利就可以获得赏金，将获得的赏金用来购买武器和防具，机兵的装备会相应得到强化，能力也会值提升。而武器和防具会分为骑士类型和武者类型两大类。性能会完全不一样，为自己的机兵挑选合适的装备吧！







▶装备变更以后，不光能力值，连外形也会改变，怎样？看起来都以以前要厉害些吧？



机动战士高达0079之吉恩军前线
ZEONIC FRONT
MOBILE SUIT GUNDAN 0079

机种：PS2　厂商：BANDAI　类型：战术级SLG
发售日：2001年夏发售预定　价格：6800日圆　对应振动手柄

以高达世界里最有名的战役“一年间战争”为舞台制作的全新SLG游戏，制作人是《吉边野望》和《G世纪》的中村宪产先生。曾制作过无数杰作的中村先生将制作出一款怎样的高达游戏呢？让我们拭目以待。

现在已经公布本作中游戏者将作为吉恩军的普通士兵，去完成各式各样的任务。战斗进行时是采用真实时间系统的。所以战况的发展会有很多种变化，玩家只有完美地预见到战局的发展才能在战场上生存下来，并完成任务。紧迫感十足正是本作的魅力所在。

《吉连野望》的区别

《吉连野望》主要制作的是部队的动用和补给，兵器的开发等，针对的是“一年间战争”的战略面。而本作则是以“战术面”为制作对象，玩家不光要操纵单机的札古参加中队的行动，还要作为小队或中队的指挥官对战场全局作出预测并对各小队作出详细的战斗指示。的确有够复杂的。





1. 作为吉恩军的士兵参加到“一年间战争”中

玩家将扮演吉恩军里的小队长，率领自己的小队参加地球攻略。地面战变化多端并且还受到地球重力的约束，与宇宙战完全不一样。当然，也没人指望您能凭3机扎古就完成所有任务，所以以后一定还有水陆两用MS和老虎等机体出场，感受一下吉恩军士兵以扎古对抗高达的悲壮吧！连邦军中的兵器种类十分多，高达、吉姆甚至6试战车也会出场。夏亚队和玛·库贝队等原作中出现的强力战斗单位也会作为盟军登场。



战斗时一共可以操纵3支小队，对应战局的变化要随时转换所操纵的小队下达相应的指令。合理地分配任务给几支小队，以一支小队索敌，发现敌人后和敌人作一定程度的接触。同时转换另一支小队作远程炮击，再以剩下的一队作突击，冲过去进行白刃战，当然也可以下达前后包抄的指令围歼敌人。总之可用的战术多种多样，不愧称为战术级SLG。

2. 操作复数小队作战，战术性极强！



▲A小队索敌，并发现敌方单位。



▲转换到B小队马上以榴弹炮作远程炮击。



▲A小队迂回到敌人的另一面作近距离突击，吉姆队被轻松搞定。

3. 富有变化的战斗场景

本作描绘的是地球攻略作战，所以会出现市待、森林、高峰各种各样的战斗场景，在复杂的地形上作战，多彩的战局将使您应接不暇。（在下大其害怕市街战，号称向良牙的我在街上逛就……）





现在已经知道查布罗和奥德萨等战略要地会出现，在奥德萨是否会赶上白色要塞这一强项呢？……

4. 战斗行动的要素

小队长的MS也在自己操作下，前后左右的移动，射击等动作全都可以自己手探实行。接近敌机后可以掏出热能斧一顿狠劈，在此处有极强的动作游戏要素。



▲看！经典场面再现，扎古机以肩部盾牌作出防御体势并手持热能斧向射击中的吉姆冲去。

TALES OF ETERNIA 永恒传说研究报告

机种:PS 厂商:NAMCO 类型:RPG

一:レンズ研究所


拉休安
调查里德家地下的宝箱,レンズ入手。


拉休安
调查村庄入口处关闭的风车小屋的门,レンズ入手。


雷古尔斯道场
道场左边开始第3间房间中,调查里边的桌子。


雷古尔斯道场
道场右边开始第一间房间中,调查中间的箱子。


明兹
空地左侧的树阴下隐藏着。


明兹
明兹大学2楼的水晶灵研究室里,调查画面中间的机械。


岩山的观测所
调查房间左下的箱子正面,レンズ入手。


望乡的洞窟
从エッグベア的死体开始向画面的里面走,调查木柴。


木阴的村莫鲁鲁
玛泽托博士家1楼的暖炉里。


水晶灵的河
从入口开始向右前进,有宝箱的位置右上的树阴里(有标志的地方)。


诱人的密林
调查放有5个石像的地方画面上方的树根处。


王都因菲利亚
调查王立剧场大厅的右侧的盆栽。


王都因菲利亚
因菲利亚城,西面塔的2楼寝室里的服装柜里。


王都因菲利亚
因菲利亚王开战宣言后,调查王立天文台最上端的架子。


因菲利亚港
开往巴洛尔的船左下方的桶里。


巴洛尔港
可能会漏掉的一个,港口下方的帐篷里。


联络船
联络船的最下层,调查有商人的那个房间里的罐子。


拉休安的森林
到巴洛尔港后,调查クレーメルクラフト的残骸。


巴洛尔
宝石屋“アナガチ”里的罐子中。


风晶灵的空洞
调查有落下的洞穴的地图画面右上的最里面。


香巴尔
调查广场喷水池的正面。


香巴尔
调查ビストロ シャンバー1V2楼的客席。


火晶灵之谷
使用ソーサラーリング所打开的小房间里。


灵峰法罗斯
法罗斯教会的寝室左侧最里面的衣柜里。


灵峰法罗斯
法罗斯的山顶,在石室的门的左侧。

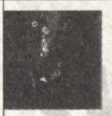

アジトろ(142.0)
有宝箱的房间入口附近的阴影里。


フィールドオブジェクト(162.45)
具体在香巴尔西北面的岛上,在一个道具袋里。


フィールドオブジェクト(14.74)
具体在香巴尔西南面的半岛上,也是在一个道具袋里。


岬之岩
进入后调查建筑右侧的墙壁。


艾绵
调查加雷诺斯家的大房间的桌子右侧。


地晶灵的废坑
诺姆的集落左下的墙壁中,被遗漏的可能性很大。


查特的小屋
一楼右面最里的房间里,调查法国面包右下的木箱。


查特的小屋
一楼右侧里面的房间,调查法国面包右下的木箱。


巴恩艾尔迪亚号
调查动力室发动机左侧通道里有一面突出来的墙,レンズ入手。


冰晶灵的山
在地面崩塌的场所里调查。

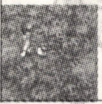

佩尔蒂(雪化后)
调查村庄左侧入口附近的树根处。


佩尔蒂(雪化后)
食材屋附近的水池中。


艾绵(崩坏后)
将武器屋中间的玻璃器破坏即可获得。


迪恩西亚
町里诺姆铜像处调查。

永恒传说研究报告

 迪恩西亚 在福古的房间的小箱子里。	 雷晶灵的遗迹 调查讲解迷题的石碑。	 巴里尔城 船坞画面左上方的桶里。
 巴里尔城 在右边墙里的宝箱里。	 圣法特神殿 调查入口附近右下的柱子。	 艾费里德的洞窟 入口附近的箱子里。
 艾费里德的洞窟 有艾费里德像的房间里，调查图中指示位置。	 巴恩艾尔迪亚号(改造后) 放置于了望室中央的桶中。	 巴恩艾尔迪亚号(改造后) 潜水艇坞里调查水色的潜水艇。
 吉尼 调查赌场右下方的老虎机的正面。	 吉尼 调查跳舞会场右面深处里的机械。	 吉尼 调查拍卖会场里右面深处的桌子上的书本。
 艾费里德的台座(100.92) 调查画面中央的机械。	 フイールドオブジェクト(60.126) 佩尔蒂东南方的森林旁边，调查道具袋。	

二：全事件的探索编

1)遭遇漆黑之翼的事件

右边两个事件是与在《宿命传说》中多次出场的漆黑之翼3人组会面的事件。

遭遇事件1，场所 吉尼的宿屋大厅(夜)

第3试练终了后发生，深夜进入吉尼的宿屋会碰见他们，他们正在寻找新同伴。

遭遇事件2，场所 火晶灵之谷

遭遇事件发生以后，进入火晶灵之谷会再次遇见他们，这三个搞笑的家伙在讲相声啊？倒……

2)和卡托里努遭遇的事件

卡托里努正要出发前往恋人所在的王都因菲利亚，关于她的事件会连续发生多次，下面向大家介绍其中4次。

遭遇事件1，场所 学问之町明兹

在走向明兹空地前的小道时事件发生，这次碰面是引发以后几次事件的关键，一定要完成。

遭遇事件2，场所 本阴之村莫鲁鲁

遭遇事件1发生以后，进入食材屋事件发生，发生时期是在岩山观测所攻略结束后到攻略灵峰法洛斯之间。

遭遇事件3，场所因菲利亚联络船

发生时期必须在到巴洛尔港以后到攻略灵峰法洛斯之间，进入船里的大餐厅事件即发生。

遭遇事件4，场所，商业之町巴洛尔

进入书店后会引发事件，发生时期必须在雷斯登场后到在灵峰法洛斯与法拉分手之间。

3)里西特亚遭遇事件

这个事件与前面的卡托里努事件一样，属于连续发生事件，可以与流浪画家里西特亚在各地碰面。

遭遇事件1，场所，港町佩尔蒂

发生时期是在攻略完冰晶灵的山以后到通关之间，当然这次碰面也是引发以后几次遭遇事件的前提。

遭遇事件2，场所，职人之町迪恩西亚

里西特亚在诺姆像的前面，与她搭话时事件发生，发生时期是到达迪恩西亚后到通关之间。

遭遇事件3，场所，岬之岩

发生时期在攻略完巴里尔城后到通关之间，与站在屋顶的里西特亚搭话，事件发生。

遭遇事件4，场所，废墟之村鲁依西卡

研究所前会看到里西特亚，与她搭话就行了。发生时期同遭遇事件3。

4)捉迷藏事件，场所，商业之町巴洛尔

当雷斯加入成为同伴后，与站在町中隐蔽处的贝波对话后事件发生，大家可以参照提供给大家的提示，按顺序在町中的五个位置连续与其对话，完成后会有道具入手。

a，最开始他站在武器屋前木屋的影子里。

b，这次他站在道具屋靠上方的房屋阴影里。

c，这次他在宿屋大厅中，隐藏在下放的架子影子里。

d，最后一次是在食材屋前方小屋编的蓬子里躲着。

e，最后一次抓住他后，贝波会逃跑，加速跑上去抓住他，他就会乖乖地交出手中的道具。

5)发现特殊道具的事件

在这个游戏中，有许多满足一定条件后可以拿到手的特殊道具，在这里向大家介绍三个比较难得到（容易遗漏）的，其它的大

家可以在自己玩时试着找找看，有宝物收集爱好的朋友一定要争取全部拿到手啊！

おれろい在第二张 CD，回因菲利亚城后可以取得，进入法拉家调查房间里的化妆台就可以了。

ドエニスのポプリ　这也是回到因菲利亚后可以取得的，方法是雷斯在队中的场合与巴洛尔道具屋中的贝波对话两次即可。

うちわ　回到因菲利亚后，完成攻略香巴尔的香巴伦后，与正在说话的女子对话即可入手。

6)剧场事件,场所,王都因菲利亚

即是观赏在王立剧场立公开放映的歌剧的事件。剧名叫《伍尔达斯・布依》，只要有足够多的钱交付观看费用，歌剧的第 1 幕至第 8 幕会顺序出现，看完后可以拿到“伍尔达斯・布依之书”这样道具。

7)改造巴恩艾尔迪亚号事件

从艾费雷德德洞窟出来后，就可以改造巴恩艾尔迪亚号了。船内有 两个空置德房间可以任意改造，还可以到船具屋购买必要道具，将空闲的房间改造为拥有以下介绍的 4 种功效的房间。这样，我们的巴恩艾尔迪亚号将得到强化。但是，改造费用十分高，手上没钱的话是办不成事的，出去挣钱吧！还有改造过的房间如果觉得不满意还可以将其拆除，重新改造成其它房间。

注：a. 拆除已改造的房间内的设施将其回复为空屋也要交 170000 元钱。

b,因菲利亚港和迪恩西亚町都有船具屋

A,宿泊室　改造费用 90000 元、30000 元(特价)

看汉字大家也应该知道了，买床回来支好了给同伴们睡觉的呀，当然，再不必交纳费用，但是这个房间的功能值不值得你去花那么多钱，那就只有自己看着办吧。

B,贩卖室　改造费用　300000 元

房间中开设有道具屋和食材屋，各种回复道具可以用特价或成批量(15 个一起)地购入，还有，更可以用 1000000 元一个的价格购买ルーンボルト，爽啊！

C,医务室　改造费用　10000

队中的同伴中了异常状态后进入此屋可以回复 HP、TP 和异常状态，里面的四位白衣天使工作起来一点也不马虎啊！

D,游戏室　改造费用　3000000

调查中央的机械，就可以玩到迷你小游戏“海战”，当然，在迷你游戏中得到高分的话是可以取得高段的称号的，收集称号的朋友们注意了，一定要改造这个房间出来。

8)拍卖拍卖大拍卖

在吉尼的拍卖会场里，可以将自己手中的道具交给他们去拍卖。当然，自己也能以竞拍者的身份加入到拍卖活动中去。在拍卖场里可以买到许多特殊道具，请参考下表考虑要购入的道具。拍卖场中，第 8 天的物品卖出后会回头重复卖第一天的物品，依次循环。

第一天	レジュームリング	エリクシル	マジカルリボン
第二天	ミヨルニル	クリスダガー	ハヌマンシャフト
第三天	リフレッろス	レアヘルム	マジカルリボン
第四天	エンジエルブレス	リバードール	テクニカルリング
第五天	すいしょろせき	りょくしょろせき	せさしようせき
第六天	きしょうせき	せいしょうせき	ししょろせき
第七天	はくしょうせき	こくしょうせき	エリクシール
第八天	ミヨルニル	レアヘルム	リフレックス

9)与查特关联的事件

查特可以通过事件获取专用装饰品和习得技巧，在这里作一下简单介绍。

a,ピコハンリベンジ

在第 3 试练终了以后，调查查特小屋里的塑像会有事件发生，之后进入坐标(120。128)的フィルドオブシェクト可以获得“ピコハンリベンジ”。

b,技修得事件

ポイハン：查特在队伍中时进入塞雷斯蒂亚得フィールドオブジェクト(184.130)即可修得。

コチハン：查特在队伍中时进入因菲利亚得アジトュ(120.122)即可修得。

パラライボール：查特在队伍中时进入晶灵温泉。

10)福古的关联事件

与查特一样，通过特殊事件福古也可以修得新技巧，而取得武器的方法则比较特殊，请参看本篇的讲解，务求全部入手。

a. 武器开发

给位于西鲁埃西卡的アジト中的研究员一定的资金援助即可完成。4 万元开发出ブラズマカノン，8 万元开发出グランマグナム，16 万元开发出インパルスカノン。

b. 技修得事件

コアブレイド

第 1 试练终了后，在佩尔蒂与米亚吉斯遭遇习得。

アクアスパイラル

进入过暗之洞窟后，回到迪恩西亚与米亚吉斯遭遇习得。

アイテム名		アイテム名
アップルグミ	→	レモングミ
オレンジグミ	→	パイングミ
レモングミ	↔	パイングミ
ミックスグミ	→	ミラクルグミ
ミラクルグミ	→	エリクシール
バナシーアボトル	→	ライフボトル
ホーリィボトル	↔	ダークボトル
チャームボトル	→	ミラクルチャーム
セージ	↔	セボリー
レッドセージ	↔	レッドセボリー
ベルベーヌ	↔	ラベンダー
まぐろ	→	マグログミ

アイテム名		アイテム名
レッドベルベーヌ	↔	レッドラベンダー
あおのかけら	→	せいしょうせき
あかのかけら	→	せきしょうせき
きいろのかけら	→	きしょうせき
くろのかけら	→	こくしょうせき
しろのかけら	→	はくしょうせき
みどりのかけら	→	りょくしょうせき
みずいろのかけら	→	すいしょうせき
むらさきのかけら	→	ししょうせき
シーブスマント	→	エルブンマント
エルブンマント	↔	スマッシュマント
フレアマント	→	アクアマント

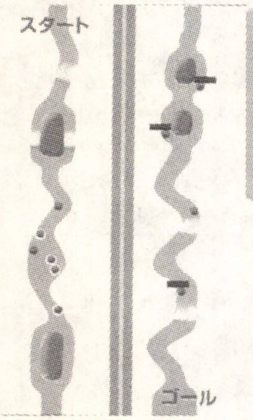
アイテム名		アイテム名
アクアマント	→	サンダーマント
サンダーマント	→	フレアマント
ブラックオニキス	↔	ムーンクリスタル
フィートシンボル	↔	ブルータリスマン
プロテクトリング	↔	レジストリング
ヒールバングル	↔	メンタルバングル
ホーリィシンボル	↔	メンタルリング
ミスティシンボル	↔	フェアリィリング
フォースリング	↔	リフレクトリング
リバースドール	↔	セフィラ
コンボコマンド	↔	ステップリング
テクニカルリング	→	ステップリング

レイニノレーザー　　完成圣法特观测所的清洁后，在岬之岩与米亚吉斯遭遇习得。

タークレイザー　　完成雷古尔斯地下的攻略后，在鲁依西卡与米亚吉斯遭遇习得。

11)ルーンボトル活用法　　使用ルーンボトル可以转换道具，下面将变化规律告诉大家。（见上页图表）

迷你游戏讲座



在第二片 cd 情节进行到回到因菲利亚后，就可以再度攻略以前玩过的迷你游戏了，将迷你游戏成功完成是会获得新的称号的，在难度比较高的场合，完成迷你游戏后所取得的道具里会有特殊道具出现。这里是绝对的 CHECK POINT。

水下竞速　地点：拉休安河　获得称号条件：1 分 5 秒以内完成

由左右键控制横移动，"○"键是加速，基本规则就是躲开障碍物，争取在短时间内完成游戏。路线请参看附图。

滚球　地点：明兹的空地　获得称号条件：3 回战全部胜利

在这里要注意的就是要使手中拣到的水晶属性与球当时的属性相符，然后按○键投出，利用同性相斥的法则将球推向对手。由于球的属性随时间而更改，所以要格外小心，不要投出手时，球的属性正好改变。球的属性分为赤和青，与磁石原理相同。

A 首先，将水晶拾起，静待球的属性变化。

B 球的属性和自己的属性一致了，投球。

C 球迅速弹出将对面打击对手。

斗技大会　地点：王都因菲利亚斗技场

大会分为王都第一决定战和王国第一决定战，在此，里多特将一人与很多敌人交战，3 全胜的话即获优胜。不论在哪个大会里都必须至少有 60 级才可获胜，同时装备也不能马虎，优胜的话可获得奖金和道具，加油吧！

王都第一决定战



要注意的是第 2 回战的敌人トリトン，会在远处用泡泡攻击里多，最好是先打倒它。在此时最有效的攻击手段是对空技。先用裂空斩，再强制取消用山空双破斩。连续使用即可打倒敌人。剩下的章鱼用跳跃攻击会有比较好的效果。

第一回战：ピーケー×2、レンジャー×1、セージ×1

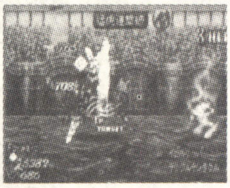
第二回战：クラーケン×2、トリトン×2

第三回战：ビーストオーガ×2、ファイアクラウド×2

王国第一决定战

在此要重点注意的是第三回战时出现的イビルクッパー，它会隐身。但是即使隐身了还是会在地面上留下影子，冲倒那处去攻击即可。而且在它攻击的瞬间和咏唱晶灵术时是不能隐身的，抓住机会使用猛虎连击破之类的连续攻击打垮它。

第一回战：レヴナント×2、メタリカ×1、メガデス×1



第二回战：ミスリルゴーレム×2、ブリーズキーパー×2

第三回战：イビルリッパー×2、テリブルテンタクル×2

算术胜负　地点：巴罗尔的武器屋前获得称号的条件：算术胜负里获得胜利。

在积满的山道里运处石头，每次可以运 1－3 个，拿取最后一个山的石头的一方获胜。想赢得这个迷你游戏的胜利其实很简单，就是保持各座山上的石头总数加起来是 4 的倍数，比如对手拿了 3 个自己只拿一个，对手拿一个自己就拿 3 个。

注：先攻很重要，一定要将石头数先控制在 4 的倍数，比如如果三座山上的石头分别为 15、12、8，就拿第一座山的 3 块石头，那么剩下 12、12、8 块，此局必胜。

香巴伦课题　地点　香巴尔广场的喷水池前　称号获得条件：全部五个课题都解决掉。

这个游戏规则很简单，就是在规定时间内将画面中的彩色石子全部破坏掉就可以了。在这里主要是考验各位的操作技巧，还有要活用虎牙连击破和虎牙连斩这两样对空技。还有再次进入此游戏时，配置会和第一次不同。请注意：最好再多玩一遍。

注：全部解决五个课题可以得到贵重道具。



料理对决　地点　香巴尔

与料理 MASTER 进行料理胜负对决的游戏，在制作过程中会有问题提出，问题内容是采用食材的选择。在此全部选择正确答案的话即可胜出。

第一回战：和奥姆莱斯对决

在这一战，"レモン"是必须对才能获胜的。全部正确选择应该是"たまねぎ→レモン→たまご"，其它都选对，只有"レモン"没选也会失败。

第二回战：制作古拉当

料理对决后，到水晶灵的河去会有情节发生，之后，在莫鲁鲁的高屋与一个男人对话后会出现关于料理的问题，正确答案应该是"キルマフルーシ→パスターフたまご→チーズ"。

第三回战：与卡尔博那拉对决

胜负的关键在选用的西红柿，一回战后到巴洛尔的食材屋与两个男人对话会听到关于西红柿的情报，之后前往冰晶灵的山，即可获得"ふゆトユト"（冰冻番茄），有了ふゆトマト即可轻松获胜。

迷你游戏讲座

环绕大陆一周　地点：佩尔那蒂　称号获得条件：在与马赫船长的竞速中获胜。

操作巴恩艾尔迪亚号在海上与马赫船长比赛绕塞雷斯大陆周的速度，从佩尔蒂到艾绵，鲁依西卡周边共有 10 个 CHECK-POINT，必须顺序通过它们时间才会被判有效。还有，要注意不要被马赫船长暗算……

海战游戏　地点：巴恩艾尔迪亚游戏室　获得称号条件：取得 12000 分以上的分数

操纵巴恩艾尔迪亚号将敌舰各个击破的游戏。方向键可以控制左右移动，按○键开始积蓄能量，积满以后按×键加速，○键发射晶灵炮。取得分数是按击破的敌舰种类来算的。注意使用味方舰队的援护攻击(一定时间后按□键)，如果能一次性打倒复数的敌人，分数会成倍增加。

卡片大战　地点：哪都可以！　获得称号条件：在吉尼的卡片大会中取得优胜。

共有 14 种卡片可供使用，每局有 4 人参战，规则是每人顺序打出手中的卡片，下一家必须出和前一家相同属性(水和火)的卡片，或者是转换属性的卡片，先出完的那一家可以得分，5 局结束后谁分高谁获胜(与小孩们玩的扑克游戏"变色龙"大致相同)

回转寿司　地点：迪恩西亚寿司屋　获得称号条件

在不停旋转的寿司中抢速度，抢数量和质量地吃。当寿司转到自己跟前的一瞬间抓住机会按○键即可食用。还有一点要注意，不能放过吃了会得高分得寿司。总得分超过 4300 即可获胜。(不要放过吃了可得 800 分的寿司呀！)

晶灵铁道　地点：艾绵站　获得称号条件：顺利将书信全部送到

用方向键可以调节列车的运行速度，必须将车正点停靠在车站(不能跑出站台)，才能将邮件顺利送出。将四个站的全部信件都送出后即可获得新称号。

注：速度到了 75 时马上挂到 1 档，火车将顺利靠站。

跳舞比赛　地点：吉尼的跳舞会场　获得称号条件：取得 800 分以上的评价

必须配合灯光移动，灯光一动，就用方向键操纵角色跟上灯光。还可以两人同时进行游戏，算分方式为有了失误即扣分。另外角色的动作和造型也是得分的关键，必须经过多次的尝试才可能将这个迷你游戏完成。

废坑　地点；鲁依西卡站　获得称号条件：20000 点以上完成游戏

将特洛克所乘怪兽用爆弹打倒为目的，按○键即投出炸弹，数秒后爆炸，用爆炸产生的冲击波打中对方，即可加分。要掌握好炸弹的走向和投出的位置。

BOSS 资料

本作中共有 14 个 BOSS 的出现，在这里向大家详细地讲解一下。请大家注意它们的攻击属性和弱点属性。

ヒアデス



HP1000　攻：火　弱；无　道具：ライフホトル、オレンジグミ

开场的 boss，并不太强，开始后迅速逼近他用连续技猛击，利用人多的优势以最快速度打倒他。

ウンディーネ



hp6800　攻：水　弱：雷　道具：タリスマン、メンタルバングル

当ウンデイーネ的攻击落空时，用斩击开始以连续技反击。还有，注意使用"戒めの洗礼"这一招。如果被先头部队防御住的话，站在后排的的同伴是不会被打中的。

シルフ



hp6600　攻：风　弱：地　道具：プロテクトリング、ライフボトル

シルフ主要使用风的晶灵术战斗，对付他最好是操作里多接近用垂直斩击将シルフ击落在地，雷斯再跟上用爪龙连牙斩攻击。

イフリート



hp24000　攻：火　弱：水　道具；デラックオニキス、ライフボトル

イフリート的下半身(火的部分)是攻击无效区，碰到的话还会损血，要注意。主要使用里多的虎牙连击破和法拉的飞燕连脚等对空技攻击。后方使用水属性的晶灵术作辅助。

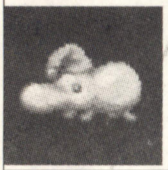
レイシス



hp4408　攻：无　弱：无　道具ヒールバングル、レザーマント

レイシス的攻击有连续效果，每种防御属性都很多，用晶灵术不会有多大作用。主要以技为中心展开攻击。

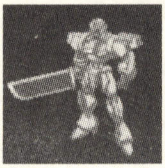
ノーム



hp16160　攻：地　弱：风　道具：ムーンクリスタル、ルーンボハル

攻击力高，使用"暴沙雨"和"グレイ鼻"等多段攻击作战，速度也很快。对付它要先用晶灵术打中它使它行动受阻，然后里多和珐拉冲上去连续攻击。

ガーデイアント



hp30000　攻：雷　弱：水火冰　道具：ルーンボハル、バイングミ

挥动巨大的剑进行斩击的敌人。攻击距离比较远，应该保持距离用对应他弱点属性的晶灵术进行攻击。要注意他会使用带有麻痹效果的招数攻击。

BOSS 资料

セルシウス



hp33333　攻:冰　弱:火　道具:レジストリング、フリーズチエック

"狮子战吼"的第一击是有冻结效果的,一定要装备上防御冻结状态的防具,只要见切了他这一招其它的都好说了,可以轻易地干掉他。

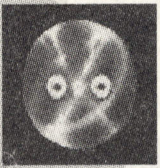
ヒアデス



hp45000 攻:光　弱:光　道具:メンダルバングル、たまご

由于他怕光属性攻击，所以里多的闪空系技巧将派上大用场。冲刺到他身后与法拉左右夹攻是最好的战法，注意按通常攻击——必杀技——奥义的连续攻击,战斗将十分轻松。

ヴオルト



hp54321 攻:雷　弱:光　道具:ホーリイシンボル、ルーンボトル

对付浮在空中的他要用里多的裂空斩将之击落到地上,再用"バーニングナオース"和法拉的技巧连续攻击，还有，水属性的武器和晶灵术也可以取得比较大的攻击效果。

スパイラル



hp45000　攻:无　弱:无　道具:フエアリィリング、オレンジグミ

由于无弱点，所以打起来稍微费点事，应该先把它周围的杂鱼给清理干净，再稍微接近它，用晶灵术——通常攻击的连续技打击它。要注意和它保持距离。

シゼル(第一形态)



hp100000　攻:暗　弱:无　道具:无

她会用暗之术"エターナル・フアイナリティ"(永恒之结束)使我方全体角色的HP被扣到只剩1,在这种危机时刻一定要迅速使用回复道具一次性全快，否则等这你的只有GAME OVER一条路了。

ヒアデス



hp128000　攻:暗　弱:无　道具:无

他的攻击力不算高，不过如果使出全屏镭射攻击和地属性晶灵术的话，队伍中所有人将会受到打击。所以对付他必须"不怕牺牲,排除万难"，冲上去用连续打连续击打他，不给他时间使用技和晶灵术。由于他HP很高且无弱点属性,必将是一场持久战了,要将回复道具准备充分。

セイレーン



hp52000　攻:无　弱:火、雷　道具:トライデント、セフィラ　盗:けずくも

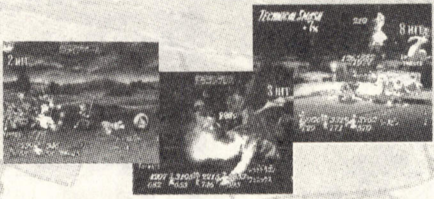
先将她前面的5号杂鱼解决,再一门心思打セイレーン。她会使用水和冰属性的全体攻击晶灵术，还有，一不小心触到了セイルレーン身下坐着的岩石会中毒。对付她要再她咏唱晶灵术前接近她连续攻击,后方使用火和雷属性的晶灵术配合攻击。

要特别关注的怪物:

1）碰上后要特别小心的敌人

天黑后会出现比白天实力强出甚多的敌人。其中、有以集团出现的ソードソルジャー很头疼。另外,法罗斯岛周边出现的レッドドラゴン不到50级市打不过的。

道具名	出现场所
レッドドラゴン	法罗斯岛周边
フェイク	宝箱中
シースピン	艾弗里德的洞窟中
ソードソルジャー	拉休安的附近
キタルクル	巴里尔城



2）经验值较高的敌人

LV不足的话是肯定打不过BOSS的，只能回头练级，下面告诉大家几个练级的好地方。首先是在因菲利亚取得エアリアルボード后，到法罗斯岛周边去，等级会不断的上升。取得巴恩艾尔蒂亚号后，到敌斯西亚附近去是绝好的升级机会。最后是在取得潜水艇后进入暗晶灵的洞窟也很不错。下面是几种有料怪物的资料;

名	出现场所
クレイゴーレム	巴里尔城
ホムンクルス	巴里尔城
シャーマン	法罗斯岛周边
ロヌトソウル	法罗斯岛周边
ワイバーン	灵峰法罗斯

3）能从其中取得特殊武器防具的敌人



装备不能光靠买，须到外面抢些战利品。下面说到的几种是查特使用盗取特技偷不来的或是成功率很低的请注意。

道具名	怪物名	
アースブレード	ハードホーン	（落、盗）
ボーンナックル	ハビースネーク	（落）
フランバルジュ	ファイアバード	（落）
スターメイス	ビーストオーガ	（落）
ストライクアクス	フォリクルス	（落）

4）带有能力值上升道具的敌人



使用能力值上升道具有助于里多的成长，这类道具从宝箱中取得和购入的机会很少，所以只管找它们去抢吧！HP低的琪儿与梅罗蒂也最好"补一补"。

道具名	怪物名
バルバーヌ	ラミア、ターンタートル
セージ	ビックフット、アックスビーク
セボリー	トロール、ジェントルマン
ラバンダー	ホムンクルス、エットドラゴン

因菲利亚料理

名称	修得场所	必要食材	效果
ハンバーガー	明兹学生食堂的盆栽处	ブレッド、ベアのにく、ライス	HP 小回复
サンドイッチ	拉休安民家的人形处	ブレッド、チーズ、レタス	HP 中回复
パスカトール	香巴尔博物馆 1 楼酒瓶中	パスタ、えび、いか、トマト	HP 大回复
フルーツジュース	莫鲁鲁的"玛泽特家 2 楼宝箱	キルナフルツ、レモン、イチゴ	TP 小回复
やさいサラダ	莫鲁鲁食材店的巨大南瓜处	レタス、きゅうり、トマト	TP 中回复
ふわふわケーキ	因菲利亚王立剧场接待的观叶植物	たまご、ミルク、キルマフルーツ、イチゴ	TP 大回复
いかリング	巴洛尔港白仓帐蓬下的木箱里	いか、キャバツ、レモン	HP 小回复、解毒
ステーキ	巴洛尔酒场 2 楼	ベアのにく、にんじん、ホテト	HP 小回复,解麻痹
にくなべ	雷古鲁斯道场宿屋 2 楼	ベアのにく、にんじん、キャバツ	HP 攻击务一时上升
さかななべ	因菲利亚港、船具屋中	いか、まぐろ、キャバツ、たいぐん	HP 防御力一时上升
オムライス	拉休安杂货屋的铠甲中	ライス、たまご、たまねぎ	全异常回复
グラタン	巴洛尔宿屋客房的镜子	パスタ、ミルク、えび、チーズ	HP 小回复、命中率时上升
カルボナーラ	香巴尔宿屋客房的床上	パスタ、たまご、チーズ、ミルク、ベアのにく	TP、HP 大回复
クリームシチュー	因菲利亚旅馆 2 楼走廊的锅中	ベアのにく、ミルク、にんじん、ポテト、たまねぎ	HP 大回复、全异常回复

塞雷斯迪亚料理

名称	修得场所	必要食材	效果
ミツラーメン	查特的小屋,接待室的时钟	パンヤめん、キャベツ、ホワイトソデイ	HP 小回复
おこげサンド	迪思西亚船具屋的米亚吉斯像	ライス、タスクのにく、たまねぎ、ブラックソデイ	HP 中回复
ひやピリちゅうか	佩尔蒂(雪化后)池子附近的地窖里	パンヤめん、たまご、タスクのにく、きゅうり、レッドソデイ	HP 大回复
あまにんどうふ	艾绵图书馆巨大的书	ミルク、アマンゴ、バナナ、ホワイトソデイ	TP 小回复
エビチリリ	佩尔蒂食材店	えび、トマト、レッドソデイ	TP 中回复
スイートパフェ	迪思西亚旅馆 1 楼的鸟处	ミルク、アナンゴ、バナナ、キウイ、ホワトソデイ	TP 大回复
ホットボルシチ	鲁依西卡木箱中	ビート、キャベツ、ボテト、レッドアオデイ	HP 中回复、解衰弱
にがりマーボー	鲁依西卡巴里尔家 2 楼寝室	とうふ、タスクのにく、レッドソデイ、ブラックソデイ	TP 小回复,防御力一时上升
からおでん	吉尼赌场的老虎机处	たまご、たいこん、こんにゃく、レッドソデイ	TP 小回复,攻击力一时上升
びりじゃが	吉尼拍卖会场的绘画前	ボテト、たまねぎ、にんじん、レッドソデイ	TP 小回复,抵抗力一时上升
しぶずし	佩尔蒂宿屋的雪人	ライス、まぐろ、えび、ブラックソデイ	TP 小回复,命中率一时上升
しゃくねつカレー	吉尼、本屋的青蛙处	タスクのにく、にんじん、ポテト、ライス、レッドデイ	HP、TP 大回复
ザラメライス	艾绵、加雷诺斯蒙的电视	タスクのにく、トマト、たまねぎ、ライス、ホワイドソデイ	HP 大回复,全异常解除

最高级的料理——MASTER料理

名称	マスターすべき料理	必要食材	効果
フルーツサンド	サンドイッチ、ふわふわケーキ、あまにんどうふ	ブレッド、イチゴ、キウィ、ミルク、パープルソディ	HP・TP完全回復
えいようドリンク	ステーキ、フルーツジュース、やさいサラダ	タスクのにく、トマト、レモン、ビート、パープルソディ	TP完全回復、解毒
ちからにくうどん	ハンバーガー、ミツラーメン、おこげサンド	パンやめん、ライス、ベアのにく、たまねぎ、パープルソディ	HP完全回復、解衰弱
おはこなべ	にくなべ、さかななべ、からおでん	タスクのにく、まぐろ、いか、こんにゃく、だいこん、パープルソディ	HP・TP大回復、全ステータス異常解除
ポテトドリア	ぴりじゃが、オムライス、グラタン、カルボナーラ	ポテト、ベアのにく、ライス、ミルク、チーズ、パープルソディ	最大HP+1
マーボカレー	ザラメライス、にがりマーボー、しゃくねつカレー、スイートパフェ	ライス、タスクのにく、トマト、キルマフルーツ、とうふ、パープルソディ	最大TP+1
スープスパ	ホットボルシチ、ひやピリちゅうか、ペスカトーレ	パスタ、にんじん、たまねぎ、ベアのにく、パープルソディ	HP中回復、抵抗力・命中率一時上昇
ツナパエリア	いかリング、エビチリリ、しぶずし	ライス、えび、いか、まぐろ、パープルソディ	HP中回復、攻撃力・防御力一時上昇

各角色全料理相性——相性高的达到MASTER级会比较快

料理名	リット	ファラ	キール	メルディ	レイス	チャット	フォッグ	料理名	リット	ファラ	キール	メルディ	レイス	チャット	フォッグ
ハンバーガー	11	16	25	25	20	25	25	エビチリリ	20	20	50	10	—	16	16
サンドイッチ	16	10	25	25	25	25	25	スイートパフェ	25	14	25	14	—	12	25
ペスカトーレ	25	16	20	14	—	20	33	ホットボルシチ	20	20	25	14	—	20	12
フルーツジュース	12	14	20	14	20	14	50	にがりマーボー	25	20	33	16	—	25	16
やさいサラダ	16	10	20	25	20	25	25	からおでん	20	25	33	20	—	20	14
ふわふわケーキ	25	16	12	25	25	12	50	ぴりじゃが	16	20	33	16	—	20	20
いかリング	20	11	14	25	20	25	33	しぶずし	25	25	25	10	—	25	16
ステーキ	10	20	25	25	20	25	25	しゃくねつカレー	14	16	25	14	—	20	14
にくなべ	14	25	25	25	20	20	33	ザラメライス	20	16	25	20	—	11	25
さかななべ	16	20	25	14	12	33	33	フルーツサンド	25	20	20	25	—	16	25
オムライス	20	12	12	25	20	20	33	えいようドリンク	20	20	20	16	—	25	33
グラタン	25	14	25	25	20	25	33	ちからにくうどん	16	25	20	25	—	25	25
カルボナーラ	25	16	25	25	—	20	33	おはこなべ	16	25	20	25	—	33	20
クリームシチュー	25	10	20	25	25	20	50	ポテトドリア	20	16	14	25	—	25	20
ミツラーメン	25	20	25	25	—	11	20	マーボカレー	20	20	25	25	—	25	14
おこげサンド	20	16	25	14	—	20	25	スープスパ	20	14	20	25	—	25	20
ひやピリちゅうか	20	16	25	14	—	20	14	ツナパエリア	25	20	20	16	—	25	25
あまにんどうふ	20	20	25	14	—	12	25								

称号入手一览

本作中可以通过发生特殊事件，完成迷你游戏等多种办法来为各角色赢得新的称号。考虑到大家在游戏进行中难免会有所遗漏，在此将各角色全部称号的取得方法列表告诉给大家。对于特别喜欢本作，想提高游戏完成度的朋友相信一定会有所帮助。

两个特殊称号的取得方法：]

1. コンボマスター　入手条件：最大 COMBO 数达到 100 。要取得这个称号必须活用里多的风刃缚封。

2. ボサボサあたま　入手条件：彻夜事件发生后与彭兹对话。此称号在艾绵崩坏后就无法取得了，所以要在琪儿和梅罗蒂的图书馆彻夜事件结束后立即去取得。

角色	称号	入手条件
里多	りょうし	最初持有
	けんし	LV10
	けんごう	VL30
	ようじんほう	LV60
	でんせつのきし	LV99
	かじとりめいじん	拉休安河下竞走在 1 分 5 秒内完成
	こうがしめいじん	滚球比赛时连胜
	ブロボウラー	滚球比赛时获胜(DISC2 以后)
	テイルズせんせい	明兹大学初级问题全对
	テイルズはかせ	明兹大学中级问题全对
	テイルズおたく	明兹大学上级问题全对
	せんじゅつせいねん	算术对决获胜
	キングあんどバルーン	香巴伦课题全部完成
	はやぐいおう	旋转寿司获胜
	トロッコボンバー	废坑里获得 20000 以上点数
	アルバインのけんし	POCKET STATION 迷你游戏完成后与托里斯坦对话
	カイザー	海战游戏里取得 12000 点的分数
	ダンシンスター	跳舞比赛时里多和梅罗蒂的评价均达 8 点
	ホモルーデンス	吉尼的赌场里与维斯对决获胜
	アイテムなりきん	道具拍卖金额积蓄到了 100000 点
	レンズハンター	将レンズ全部集齐后与依雷努对话
	きょっこうじゅつし	极光术修得的 3 个试练全部完成
	こくしむそう	技和奥义全部达到 MASTER 级
	スピードスター	平均战斗时间很短即可获得
	コンボマスター	COMBO 达到 100 以上
	おくまんちょうじゃ	所持金达到一定数量
	バルセルク	难度为 HARD 时 256 回战达成
	しにぞこない	全灭后不 RESET
	グルメマスター	全部料理熟练度最大
	おんそくのけんし	1 秒以内结束战斗
	さいそくおとこ	不管怎样只是尽快将游戏通关

角色	称号	入手条件
珐拉	ファーマ	最初持有
	かくとうか	LV10
	カンフーマスター	LV30
	サイレントアサシン	LV60
	アイアンフィスト	LV99
	むてっぽう	巴洛尔事件时入手
	みっほうしコック	香巴尔博物馆 1 回战胜利
	キッチンマスター	香巴尔博物馆 2 回战胜利
	あじむしゃ	香巴尔博物馆 3 回战胜利
	くびふるじょおう	POCKET STATION 游戏完成后与拉休安村长对话

称号入手一览

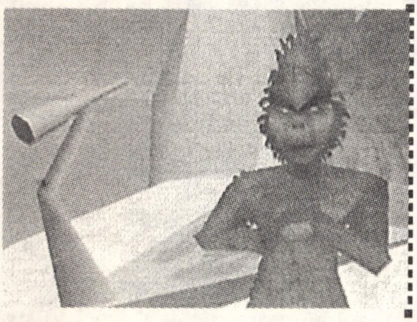
角色	称号	入手条件
珐拉	称号	入手条件
	あいのネゴシェーター	卡特里努事件全部完成故事中盘以后到王立天文台去
	ぜったいかじん	全特技达 MASTER 级
	とっきゅろちゅろし	全料理熟练度最大
	ストーリーテラー	听过一定回数的回忆录
雷斯	称号	入手条件
	たびのしよらにん	最初持有
	キのっけフしょうにん	LV30
梅罗蒂	称号	入手条件
	いてくのしろしよ????	最初持有
	左びげいにんこ	拉休安河情节发生入手
	しょうれいじゅつし?	明兹大学情节发生入手
	ブリーダー	LV30
	ちょうきょうし	LV60
	はくらく	LV99
	しようれいぎし	艾绵时事件入手
	ぽっぽや	晶灵铁道完成 3 回
	ぷりぷりコドンナ	跳舞比赛时梅罗蒂的评价达到 8 点
	フろいんグダンサー	PCKET STATION 游戏结束后，到艾绵与明兹对话(艾绵崩坏后入手不可)
	フリンジマスター	全部晶灵术修得时发生
	カリスマコック	全部料理熟练度最大
琪儿	称号	入手条件
	がくし	最初持有
	いんせい	LV10
	しゅろし	LV30
	きょろじゅ	LV60
	がくちょう	LV99
	ドクターミンツ	ROCKET STATION 游戏结束后去明兹大学的光晶灵研究室
	クレーメルマスター	与所有的大晶灵签订契约
	グランドシエフ	全料理熟练度最大
	キユレーター	完成道具图鉴
	エタモンユスター	完成怪物图鉴
	ボサボサあたま	艾绵图书馆通宵事件结束后由琪儿带队和彭兹对话(艾绵崩坏后入手不可)
查特	称号	入手条件
	キャプテン	最初持有
	パイレーツ	LV、20
	バイキング	LV、40
	だいぞくおう	LV、99
	いっとうてうかいし	环绕大陆在 2 分 32 秒以内完成
	えうほがすま	巴恩艾尔迪亚第 3 阶段改造后
	がんこしょくにん	飞空艇入手后、贩卖、宿泊、医务、游戏室全部完成
	ちゅうぼうキング	全部料理熟练度最大
	メカなげユスター	全特技达 MASTER 级
福古	称号	入手条件
	ボヌ	最初持有
	ていおろ	LV30
	だいまじん	LV60
	ふじけのあとて	LV99
	クレーメルシユーター	全特技达 MASTER 级
	でろかいさん	雷晶灵的遗迹事件入手
	そうりよろりちょう	全料理熟练度最大

圣诞怪杰



HOW THE GRINCH STOLE

厂商:KONAMI 类型:ACT 发售中 记忆 3BLOCK



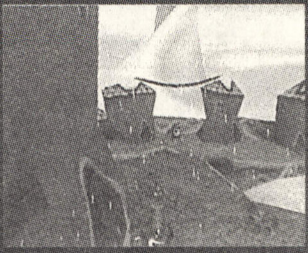


嗨!大家都已经看过由金·凯利主演的电影"圣诞怪杰"了吧?什么?没看!……赶快行动啊!

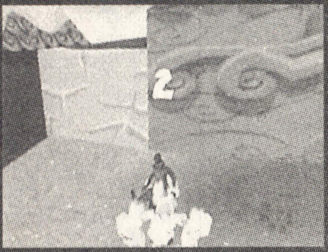
本游戏正是以这部电影为基础制作的,玩者要控制 GRINCH(本次主角)完成各种"特别"的任务。最终赢得一个大团圆的结局。最后的收场到底是 GRINCH 将是怪诞"完全偷光"还是另外一种更出人意料的形式呢?你没看过这部电影吧?你真的没有看过这部电影吧?你到底看没看过这部电影?你不告诉我我怎么知道你看没看过这部电影呢?你不会真的没看过这部电影吧?(DRAGON 抢出跳曰:卡……打住咯。这是攻略不是 BBS,严禁有任何形式的"大话"内容。扣当月工资,下不违例!)哇……(吐血中,请稍等半个小时)

好了好了,冗淡がこれでいい?(玩笑就开到这了)下面先来简单介绍一下故事发生的背景,(其实就是电影的背景设定,这家伙又在充字数)。本游戏主角 GRINCH 同志,从小就因为长得不怎么讨人喜欢(难怪嘛,混身绿毛,看着就不爽啊!,经常被别人欺负,从而养成了怪异的性格。后来他为了逃避别人歧视的眼光而隐居一座雪山上,唯一的伙伴是小狗 MAX,独自孤若地过着与世隔绝的生活。但是过去"悲惨"的遭遇,导致他对别人的幸福特别厌恶,特别到了这普天同庆的圣诞节,(老外的春节嘛!)所以便想出一连串戏弄别人的计划,其目的就是为了要人们不能享受到圣诞节给他们带来的欢乐气氛。玩家就是帮助 GRINCH 完成他的心愿,令他有生以来饱受折磨的心灵获得一点慰藉,啊门!



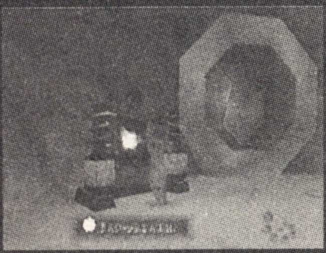


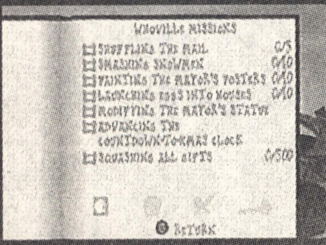












NOW GAME START!

进入标题后，大家会看到 NEW GAME 和 LOAD GAME 的选择，大家想想都很清楚它们的含义了，重新开始新游戏和提取以前的游戏进度嘛！我就不多说了。

刚开始游戏时，GRINCH 身处自己家中，咱们先来熟悉一下游戏的基本控制方法吧！GRINCH 起初的动作只有跳跃和步行，开始行动以后电脑会详细向大家介绍各种不同的指令和动作，就跟"初心者模式"差不多。

首先学习的是如何压破木箱，具体方法是按 A 键跳至木箱上方再按次 A 键，就和大家熟悉的古惑狼差不多。当把所有的木箱压破以后，就可以取得一条钥匙，此时画面里也正好有一扇门需要用钥匙才有打开。开门进去后可以看见画面里有一块像蜗牛的石头，在石头前按住 Y 键然后按方向键就可以拖动了。继续进入下一个房间，这次是要学习使用小狗 MAX 去取得钥匙，按方向右键便可转为控制 MAX，穿过小洞取得钥匙以后返回 GRINCH 身边，再按一次右便可转加控制 GRINCH 了。后面的房间里会出现一部要求确认 GRINCH 身份的机器，只要对着它按 X 键(放出一口臭气)，就会放 GRINCH 行。下一步是进入一间中央有操纵杆的房间，上去按住 Y 键再按方向键下便会来到下一层，这几放置有一部电脑，在电脑前按住 Y 键就可以操纵它了。但是现在它还没有什么用处，这时可以先看看四周的仪器，走到咖色的仪器前，便会有一段讲解出现，然后在该仪器前按 Y 键，便可以进入第一个任务关"WHOVILLE"。

大家可以看出，本作美版游戏风味沈厚，操纵方法很"美国化"，大家可以先熟悉一下操作然后再进入正式的任务。

第一关 *WHOVILLE*

本任务关中共有七个不同的任务和四个关键道具(必须取得才可以完成某一任务的)还有 GRINCH 丢失的设计图一幅。上街以后，会碰上第一种敌人：类似蚊子的飞行体，它们会不断攻击 GRINCH，对付它们的办法就是……按 X 放出一口口的臭气熏死它们(就像小村在天下第一武道会上碰见的那位一样)。随着向前不断的行进，各种各样的攻击会令你应接不暇，如会有些不懂事小孩来捉 GRINCH 或者对他丢雪球，还有警察的冰枪，甚至快乐的音乐也能对 GRINCH 产生效果……，惨啊！而我们的 GRINCH 则要在这放眼是敌的环境里不停地破坏那些圣诞礼物。

第一步：破坏雪人

这个任务不需要借助任何道具，所以应该放在第一步。街上共有 10 个雪人，四处仔细找找就可以全部找出来，破坏的方法和对付木箱一样，先跳到它上面再按一个 A 键即可。

第二步：取得道具"面具和斗蓬?

完成第一个任务后，要偷偷摸摸地去一幢有打磕睡的警察看守着的房屋。小心地轻轻地(按住 Y 键)向前门移动，最好不要把他吵醒了，万一他醒了一定要尽量跳远一点，然后等他睡了再重复以前的步骤。在门前放开 Y 键再多按一下 Y 键就可以开门。只要动作够快就可以在警察攻击 GRINCH 之前进去。在屋子里藏有我们要拿的面具和斗蓬，嗯？还有几份礼物，啊嗒……全部破坏する！

取得面具和斗蓬后只要进入电话亭便能穿上面具和斗蓬假扮路人，这样就不会被小孩和警察攻击，但是也不能再用别的任何装备和放出口臭了。

第三步:取回"ROTTEN EGG LAUN CHER"设计图

观察取得面具和斗蓬的房屋周围，可以看见有一根长竹杆似的物体，只要走到它下方跳起就可以抓住杆子，按住 X 键就可以在竹杆上进行 360 度的旋转，这时按 Y 键的话就可以改变旋转的方向了，按 A 键的话便能放开竹杆向前飞跃，旋转时间的长短是会影响前飞的距离和高度的，成功跳到上方的平台的话便能取得"ROTTEN EGG LAUNCHER"设计图。

第四步:"弄脏市长的海报"

在街道外围的本架上可以看到一名正在工作的油漆工人，为了完成弄脏所有贴在墙上的市长海报这个任务，一定要取得他手中的油漆工具，下面介绍一下取得他手中油漆工具的办法：主要要把握和油漆工人站在同一木板两端的时间，然后用破坏木箱的方法跳起来狠压木板的一端，另一端的油漆工人就会被远远地弹飞出去，不过却留下了他手中的工具。

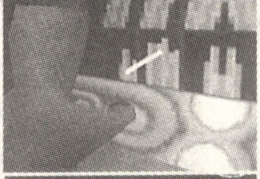
取得工具后就四处去搜寻散布在各处墙壁上的市长海报，找到后就尽可以随心所欲地帮他好好"画画妆"了。海报一共有十幅，有一些是在不起眼的角落里，请细心寻找。

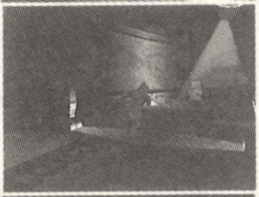
第五步:把邮件弄乱。



下面要做的事是件最"恶心"的，把别人的圣诞祝福邮件弄个稀巴烂，首先装上面具和斗蓬，以路人的打扮走到邮局，取得邮局上方屋顶放着的"BINOCVLARS"设计图后进入邮局。进去后小心通过保安装置，就是跟着红外线的边缘移动而不要被红外线扫中，到了灯光停止的瞬间抓住机会向前走就可以过去了。过了此关长吁一口气后会发现一道上锁的门，而门的对面有个小洞，此时就是用到小狗 MAX 的时候了。将操纵对像改为 MAX，进入小洞中找寻和那道门颜色与号码相同的通道，通道里有一个小洞，进入后只要开启机关就可以打开门了。进入房中把邮件弄乱，其他还有五扇门，除了白色的门外的四扇门可以采用相同的办法进入，将那四扇门里的邮件也弄乱了之后就可以进入白色的门了。此时要记得把门外那个增加体力的宝给取了。进入白色门之后将邮件也都弄乱，就可以拿到"ROTTEN EGG LAUNCHER"设计图了。

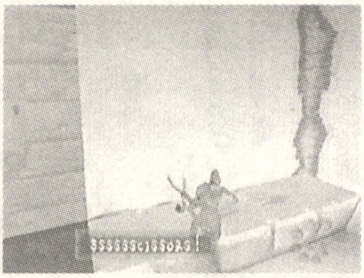


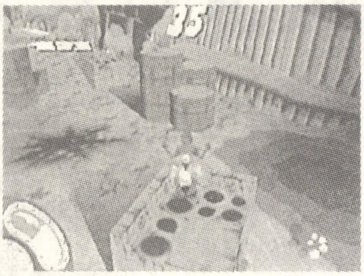




第六步,取得第一件装备"ROTTEN EGG LAVNCHER"。

出了邮局以后走到图形大钟旁，右方建筑物的平台上放着的一份"ROTTEN EGG LAVNCHER"设计图也拿到手后，就回到 GRINCH 的"老窝"去。把几份设计图输入电脑拼回原状，就可以获取 GRINCH 的第一件装备"ROTTEN EGG LAVNCHER"，它的能源全部取自城市里的野花，最多一次补充到 200 点，可以发射 200 发，方法是同时按下 L 和 R 键，将游标移到目标上再按 B 键发射即可。记住，路人打扮时是不能用它的。





第七步 把臭蛋射到屋里去

返回到"DOWN TOWN WHOVILLE"，玩者可以用"ROTTEN EGG LAVNCHER"咱们就叫它"臭蛋铳"吧，原因嘛，您自己看吧! 这件武器打碎雪墙，攻击小孩令他抛下礼物逃走，返程 FIVE 掉一些礼物，把圣诞树顶上的小孩射下来，还有将臭蛋射到开着窗的房屋里去。这样的房屋共有十间，完成后，任务完了。

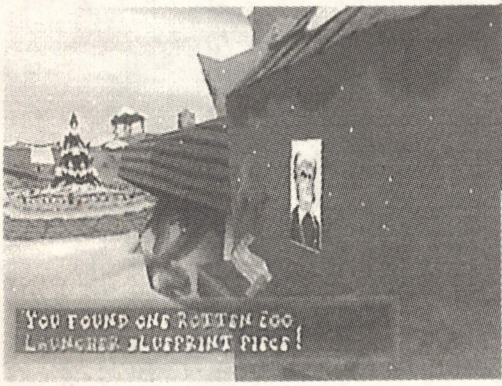
第八步 帮市长塑像整容

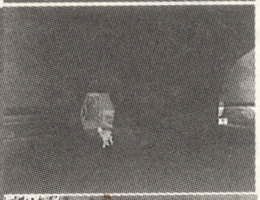
持有臭蛋铳可以四处去转转，比如到圣诞大钟的建筑物前射圆形大钟就可以改变时间，进入大堂中，在大堂下方有一间书房，只要把由门口左方数起的第三个书架，由右方数起第一个书架和中央一排由左数起第二格书架挖出来（按 Y 键，然后按方向键相反的方向），就可以取得三份"BINOCVLARS"设计图了。由于现在也用不上这样东西，所以也不必急着赶回去取得此装备，可以等完成了这个任务以后再说。

现在咱们先回到大堂里，在上面一层有两道门，不过里面基本上是通的，并且有警卫在看守着，避开他们进入里面的屋里去，方法是按下 Y 键慢慢跟在警卫的左后方走，等他转身时就可以轻松躲开他的视线（一般他们会向左方转身），里面的房间里放有几份礼物和"GRINCHCHCOPTER"设计图，在木头柜子的后方还有一个"保险箱"，要先把柜子拉开才会看见。然后在保险箱上方跳起并大力压下，就可以取得里面的"雕刻工具"了。取得雕刻工具后，就可以去另一间房间了。另一间房里同样有几份礼物和"GRINCHCCOPTER"设计图一份。但是要注意这间房里有防盗装置，先吹口臭气看清楚光线，再躲开光线走到防盗装置开关前按 Y 键关了它。之后，就可以走到市长雕像前，任君所为了。

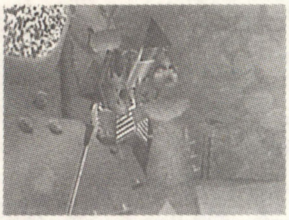
第九步:取得第二件装备"BINO CVLARS"

回到家中，把"BINOCVLARS"设计图在电脑里拼好，就可以第二件装备"BINOCVLARS"了。作用是在使用臭蛋枪时按 Y 键把视点接近或按 A 键将视点拖远，有助于瞄准和观察四周环境。

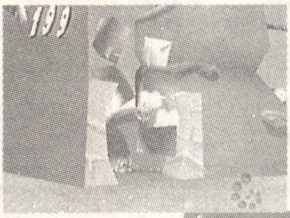












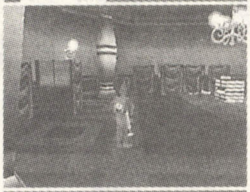
第一步:使所有的圣诞树枯死

由于在“WHOVILLE”剩下的两个任务必修借助其他装备，所以暂时放下它们先到WHOFOREST寻找其他的道具和装备。

初次进入WHOFOREST，暂时只有让所有圣诞树枯死这个任务，方法是走近圣诞树放出口臭就可以了。不过有八棵圣诞树边正有人在整理，一旦GRINCH走近了会被攻击，这时应该先用臭蛋枪把他们打昏再去“干掉”圣诞树。途中还可以获得“ROCKET SPRING”设计图，在收集设计图时会碰到些问题，如到达雪山上方必须借助数根树枝，高地下方有一个陀螺形的符号，要想上去就要在远距离用臭蛋枪射击上屋前的那个陀螺符号，这样会令升降机降下。还会碰到一些小孩向GRINCH作出攻击，应该走近他们吹出口臭，他们就会自倒并留下礼物，还有只要跳起向上半身埋在雪里的小孩压下去，还能多取得一些礼物。

第二关 WHOFOREST







第二步：取得第三件装备 ROCKET SPRING

完成上一任务后回去电脑前取得新装备“ROCKET SPRING”，使用方法是按方向键左键改为装备“ROCKET SPRING”。此时，按B键就可以蓄力，不同时间放开B键，GRINCH弹起的高度也会不同。

返回第一关 WHOVILLE

咱们现在可以回到WHOVILLE去完成剩下的两个(任务了。第一步，把倒数圣诞来临的钟提前。先回到取得面具和斗蓬的房间，屋里有一部升降机，以前是不能向上去的，因为上面有块铁板封住了路。

现在只要使用“ROCKET SPRING”(在下先暂时叫它火箭腿)弹起并碰到铁门上的把手，就可以把门打开了。然后用升降机到达另一层，先把这儿的礼物都处理掉，然后将升降机旁的三个把手都拧一次就可以把所有的齿轮连接起来，用红色的开关启动齿轮，铁门就被成功打开了，再上一层同样解决掉所有礼物后，再把距离升降机最远的把手拧一下，接着拧离升降机最近的，再拧中间的，就可以将这层齿轮连接起来，此时启动齿轮可以把上面的铁板移动下来，将大木箱拉到铁板上，然后顺序拧一遍中间，离升降机最远，中间的把手各一次，再启动另一处开关，上方的铁门终于打开了。继续向上方前进，这次有四个把手排成L形等着您。应该先把L形直角顶点的把手拧一次，将木箱推上铁板，然后启动齿轮，再把其他几个把手拧松，将突了出来的大齿轮推回原位，再启动一次齿轮，就可以打开上方的铁板了。

进入最上层后用MAX由小洞进入其中一间房，可以拿到锤子和“GRINCH COPTER”的设计图，再装上火箭腿，顺序撞击头顶上的黄、紫、红、蓝、绿色的钟，就可以进入另一间屋了。在头上盖着钟的人身后按Y键，GRINCH便会用锤子敲他头上的钟，他就会把倒数圣诞来临的钟提前了。

第二步弄碎所有的礼物

这个任务在下就不多说了，大家应该抓到散布在各处的共450个礼物并破坏掉，还有50个是依靠现在的装备拿不到的，先不理它们。

回到第二关 WHOFOREST

第一步 把蜜蜂窝从烟囱丢到屋里

取得蜜蜂的方法很简单，用臭蛋枪射下来就可以了，然后拿起来走到屋顶的烟囱口旁按Y就可以了。注意有时要用火箭腿才能跳到屋顶上，不过拿着蜜蜂窝的时间不能超过13秒，否则蜜蜂会飞出来攻击GRINCH，由于蜜蜂群的攻击力很强，而且很难逃脱出来，所以一定要先考虑好行动路线后再去拿蜜蜂窝。对付守在树下的怪物只要用口臭就可以解决了。

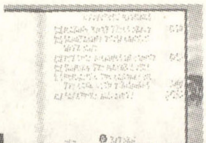
第二步，用胶破坏 SNOW CANNON

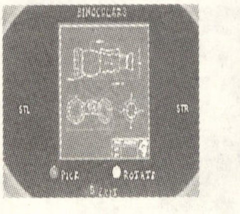
完成上一任务后，就可以进入那些被投了蜜窝的屋里了，取得所有的礼物还有九份“SLIME SHOOTER”的设计图。之后走到雪山上，其中一端有一层较低的冰池，这儿有一堵比较薄的冰墙，用臭蛋枪击碎它就可以拿到胶水了。然后用火箭腿跳上“SNOW CANNON”，把胶水都倒进去就行了。回家去取得“SLIME SHOOTER”再回到WHOFOREST(先不去第三个地图。)

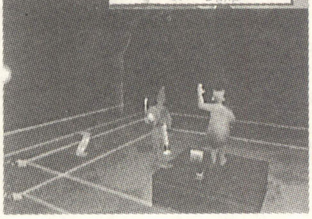
第三步 让市长的滑雪器材完蛋

用刚取得的“SLIME SHOOTER”(在下暂称它为泡泡糖枪)，攻击警员，可以将他们种的礼物打出来。在WHOFOREST起点最近的第二间小屋里，有一个上了锁的箱子，上面有一群蜜蜂老不离开，用泡泡糖枪粘住它们，再把箱子压破，可以取得一张卡，这张卡可以用来开动雪山车，坐雪山车往滑雪场去，在这出现的新敌人手中的冰枪威力和准确度都很高，注意躲开他们的袭击，用泡泡溏枪粘住他们比较好，然后再用口臭熏死他们。

滑雪场里有两个可供MAX通过的小洞，到了尽头会看到市长的大屋，旁边放有市长的滑雪工具，看守它的大狗十分恐怖，您必须使用臭蛋枪射上方的雪堆把它埋住，然后迅速冲上去用泡泡糖枪粘死市长的滑雪器材。











第三大关 *DUMP*

在这个城市里有电墙堵路，必须找到开关关掉才能通过。但要注意每次关开关只能维持一段很短的时间，所以要赶快在关掉开关后冲过电墙。在这里要注意四处喷出的臭气，还有，只有在这个世界地区取得的红弹才能打破这里所有的机械。

第一步 把臭气引向住宅

在这里要做的是连结输气管，一共有九根，连接的方法不难就不多说了，只要注意不要在接放时旋转错方向即可。成功接好以后，四周不段喷出的臭气就会消失，而原本被臭气封锁的路现在可以通过了。先关掉臭气开关，再以前输气管的连接方法完全反过来，再接一次，再连上最后一条输气管，并打开臭气开关，就完成本次任务了。

第二步：偷走小鸟的食物

GRINCH 肚子饿了，没办法，打那些天上飞的小鸟吧，打中后它们口中的薄饼就会掉下来，拾起来即可。其中有一块是要在臭气消失后才能拿到的。

第三步 收集机器人的零部件

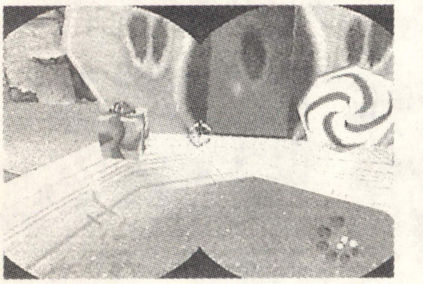
用本地取得的红色子弹攻击在地上运输的机器人，然后收集它的部件，取得全部十件后就可以利用一台机器的帮助回家中的电脑处，此机械上方有绿色标志，打破拦住它的铁网就可以使用它了。

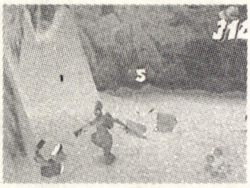
第四步 把老鼠赶到市长家去

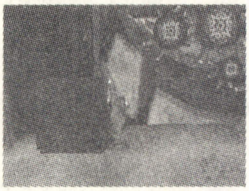
找到有很多老鼠的地方，用臭蛋枪把上面的机械吊臂控制板打下来，然后来到藏有“OCTORRUS CLIMBING DEVICE”设计图的洞前，用红弹打破铁网取得“GRINA + COPTER”设计图，再将老鼠都赶进去。有两个办法，一是用 GRICH 走近老鼠，它们会躲开，利用这种效果可以较快的把老鼠逼到洞里，但是较难掌握。另一个办法比较稳妥，就是用 MAX 引导老鼠们进到洞里去。但只有在很近的距离老鼠才会跟着 MAX 走。

第五步为 DUMP 的管理员理胡子。

DUMP 中有块地区满布地雷，远处的大屋是管理员的住处。要想进入就必须先把机械吊臂上的共三块垫子打下来，以作踏脚石之用。但在移动之前必须先用泡泡糖枪攻击空中的球状物，令其暂时动弹不得，这样就不会在移动时受到它的连续攻击了。由于移动时是不能接触土地的（会被炸死哦！）所以必须跳跃前进，如果想再安全一点，就用火箭腿吧，在大屋子外围，可以取得石心和“OCTORPUS CLIMBING DEVICE”设计图。然后去车房拿剪刀和数份礼物，而车房外还有一份“OCTORPUS CLIMBING DEVICE”的设计图，拿了剪刀后再进入大屋里，注意拿一楼的“OCTORPUS CLIMBING DEVICE”设计图和礼物，再慢步(按 Y 键)上到二楼，走近熟睡的管理员为他修理胡须……







第四大关 *WHOLAKE*

进入 WHOLAKE 要注意的是不能让 GRINCH 或 MAX 掉入水中，否则便会立即死亡。还有此处共有十六份“MARINE MOBILE”设计图，要想圆满打穿此 GAME，就必须取得“MARING MOBIVE”，没有它是完不成的大团圆结局的。

第一步 把 THISHE 射在短裤上

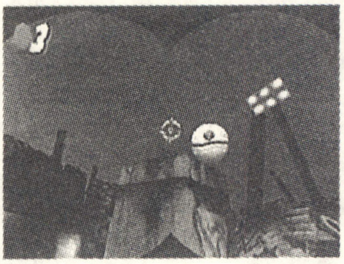
GRINCH 现在还没有“MARINE MOBILE”，所以暂时不去湖里，还是先用脚走吧，在上斜坡时小心别把蝙蝠吵醒，所以一定要按键慢慢走。斜坡后面的那堵咖啡色的墙是可以利用“OCTORPUS CLIMBING DEVICE”(就叫它爬墙虎吧)爬上去的。而在右面会看到一个帐蓬和挂在绳上的三条短裤，由于现在还没拿到 THISHE，暂时还完不成任务，不过在前面不远的木桥处可以看见一个大蜗牛，一靠近它它就会缩进壳里滚向 GRINCH 攻击，所以咱们远远地用臭蛋枪 K 掉它，它会留下三份 THISHE，拿到后装在臭蛋枪里射击短裤。还有两条短裤在刚说到的那堵咖啡色墙上。其余五条您慢慢找找也会发现的。

第二步 破坏帐蓬

破坏帐蓬的方法和破坏木箱是一样的。要注意的是其中有两个帐蓬要爬墙到上面经过一条小径才会发现，附近的熊就用臭蛋枪把蜂窝打下来赶跑它吧。等它离开后就可以破坏这两个帐蓬了。还有一处高地上有一个帐蓬，必须把旁边的大石头推到高地下方，然后站上去使用火箭腿才能够得着。只要将全部十个帐蓬都破坏就能完成这个任务了。

第三步 从胖子身上拖衣服

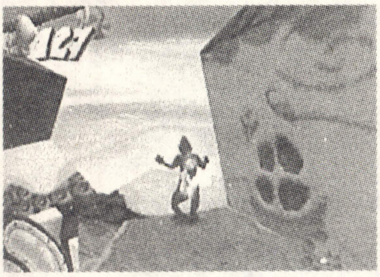
完成上一个任务后，回到离起点不远的木桥一端，装上火箭腿从较低的树枝上弹起，利用那几条树枝可以蹦上顶部。这儿有一间没门的屋子，没办法，只好用火箭腿弹上屋顶从烟囱爬进屋里了。屋里有个穿制服的大胖子在吃东西，对着他喷口臭气，他会愤然而起攻击 GRINCH，他的攻击手段是用弹弓弹石子，每弹三颗会重新选子弹，利用这个间隙用口臭攻击他，便能拿到帽子，他被打昏在地时压在他身上可以得到上衣。这时他会改用身体撞击 GRINCH，这时 GRINCH 要站在鹿头标本的下方，在他没撞上来之前移走，让被他撞下的鹿头标本砸昏他，就可以拿到裤子了。





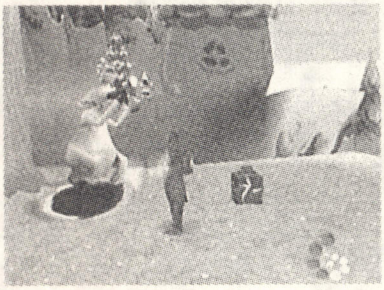
第四步 收集所有的"MARINE MOBILE"

设计图在木头旁的小更衣室里换上制服(此时不能使用任何装备)就可以通过木桥上的关卡到达另一端了。桥的每一边都有八份"MARINE MOBILE"设计图,一定要全部取得它们,原因前面已经说过了,在这里就不多说了,赶快进入下一个任务。



第五步 在小船上钻孔

湖边有十艘小船,用以前得到的"锥"给它们一一钻个孔,有一些小船是要转动开关把它拉上来才能钻上孔的。全部十艘都钻了孔后,会发生一个剧情,大家可以看看。



究极计划

虽然 GRINCH 不懈地在破坏,可人们还是在高兴地等待着圣诞节的到来。连 MAX 也被圣诞歌声所吸引,GRINCH 伤心地大喝了 MAX 一声,终于,他想出了最后一招:破坏圣诞礼物的来源,目标——圣诞老人。



先回家完成 MARINE MOBILE",再回到以前的地区去寻找制造 SLEISH 的零件,此时以前的地区内会出多一样新东西,细心地观察吧。

WHOVILLE:街上多了一辆车在行走,跟在它后面,趁车门打开时用臭蛋枪连发数枚臭蛋进去,就可以把车打破并得到第一件 SLEGH 配件了。

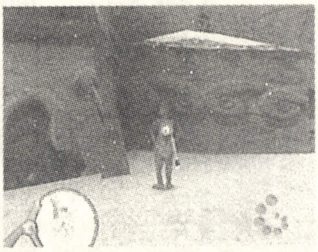
WHOFOREST:进入后会发现多了一个少年,他会提出和 MAX 赛跑,输的话会把 SKIS(第 2 件 SLEGH 配件)给 GRINCH,而 MAX 输了却不用付出什么而且还可以继续挑战,多跑几次,总结一下经验是可以打败他的。

DUMP:还记得最初被臭气封锁的通道吗?跳过铁丝网可以来到一处有三只巨大棋子的 方,在大屋的打开的窗户中,可以看到三个小棋盘,只要对照那三个棋盘上显示的排列方法将相对位置的棋子移动到合适的位置,铁闸就被打开了。此时就能取得第三件 SLEIGH 部件了。

WHOLAKE:距离起点不远处多了一个小孩,他要求 GRINCH 在 15 秒内利用臭蛋枪打下十只乌鸦才交出第四个部件,建议大家先取足能量然后乱射吧。成功后取得第四件配件 GPS,还剩最后一个配件了,此时必须用"MARINE MOBILE"(就叫它水下装置吧)潜放湖底,抓到一只大怪鱼,它要 GRINCH 在 45 秒内收集十颗珍珠,必须先将水下装置操纵熟练了才有成功的可能,大家多练练吧。成功后取得最后一件配件,TWIN - END TUBA。

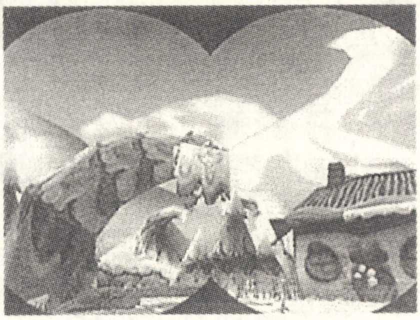
最终任务之一:偷走由至诞老人放出的礼物。

收集齐五个部件后回家到二楼藏有 SLEIGH 的房间,转为操纵 SLEIGH 开始最终和战。SLEIGH 的操纵十分困难,而且只要少拿一份礼物就要回头从新开始,所以最好多摸索几次,并记住每个礼物的具体位置,笔者半靠运气半靠"手感"地在第三次蒙混过了关,大家要加油啊。



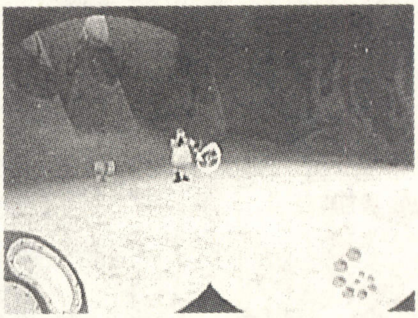
最终任务之二:打下鹿车上的圣诞老人。

好了,有上次任务的经验,这次的任务应该比较容易了。只要在 60 秒里用 SLEIGH 的子弹(按 B 键),打中鹿车十次就可以爆机了。完成后终于可以长吁一口气看大团圆的结局了。



补充:MINI GAME

游戏中设有数个 MINI 游戏,GRINCH 只要在主游戏内一共压碎的礼物数值达到了要求就可以玩了。方法是进入家中二楼的房间,只要一共压碎的礼物相等于门上的数字或超过了就可以进去玩房内的游戏了。



HOW THE GRINCH STOLE



勇者斗恶龙Ⅲ

机种:GB　厂商:ENIX　类型:RPG
媒体:卡带　发售日:发售中



本作曾在 FC、SFC 上掀起过空前的销售热潮,本次登陆 GB,给了以前喜爱 FC、SFC 版的朋友们重温这个游戏的机会。如果以前你没有玩过《勇者斗恶龙 3》,甚至干脆没有接触过此系列,作为 GB 迷的你可一定不要放过此作,来充分领略一下日本的国民 RPG 的魅力吧!

DQ 系列向来以片假名居多,GB 由于汉字库较少,假名更是越来越多。为方便大家顺利进行游戏,在此先将所有指令讲解如下:

select:(得到地图后可)调出地图;start:即时纪录功能;A:决定;B:否定/调出 MENU 菜单

指令解说

标题画面

ぼうけんをする	继续以前的进度开始游戏
せってぃをかえる	改变文字表示速度
ぼうけんのしょうをつくる	制作新的冒险存档
ぼうけんのしょうをうつす	复制存档
ぼうけんのしょうをけす	删除存档
メダルのしょうをけす	删除怪物金币图鉴
メダルこうかん	通过通信连线和他人交换怪物金币
メダルをみる	察看怪物金币图鉴

人物资料

レベル	等级——到 20 级后可自由转职,转职后从等级 1 重新开始
ちから	力量——关系到物理攻击力
すばやさ	速度——关系到战斗时的攻击速度和回避率
たいりょく	体力——关系到 HP 最大值的成长
かしこさ	智慧——关系到 MP 最大值的成长
うんのよさ	运气——关系到回避和会心一击的几率

战斗指令

こうげき	物理攻击
じゅもん	使用咒文和特技
どうく	使用道具
ぼうぎょ	防御
そうび	更换装备
にげる	逃跑

教会指令

いきかえらせる	使死去的同伴复活,需根据等级交付一定的费用
どくのちりょう	疗毒,一样需要交钱
のろいをとく	解除所中的诅咒

"道具"之下指令

つかう	使用道具
わたす	各角色之间交换道具,多出来的或者暂时不用的可放至口袋ふくろ里
そうび	武器、防具、饰物的装备
みせる	队伍中有商人时,可检查道具的性能、价钱及道具是否被诅咒
すてる	抛弃道具
やめる	取消操作

さくせん作战设定

まんたん	一次性使用各种咒文恢复全员满 HP
そうび	单个队员各项的装备
ならびがえ	改变队伍的前后顺序,越靠前的越容易受到攻击
ひょうじそくど	改变文字表示速度
どうくせいり	将队员手中除装备品以外的道具全部放在口袋里
ふくろせいり	将口袋中的道具按种类或 50 音序自动排列
メダルのしょう	察看以收集的怪物金币

职业介绍

在 DQ1 和 2 里并没有很明确的职业分工之说,从本作开始有了详细的职业设定,成为了以后 DQ 系列各作的雏形。尤其是 6、7 代将此系统发挥到了极制。大家可以自己去体会一下,在这里我先向大家详细介绍一下《DQ3》里的各种职业:

1. ゆうしゃ勇者:主角专有职业。可学会一定等级的黑、白魔法。并且有些是只有勇者这个职业才可学会的。除此之外还拥有战士一般的强大战斗力,是本作中的最强职业。

2. せんし战士:物理攻击的专家。可以装备绝大部分的武器和防具。攻、防、HP 极高,是战斗的中坚,缺少战士的冒险队伍是不可想象的。

3. ふとうか武术家：精通拳法的大师，战斗力不逊于战士，速度也不俗。会心一击的几率较高，但是缺少强力防具是其弱点。

4. まほうつかい魔法使：擅长使用各种攻击咒文，还有像リレミト和ルーラ这样的重要的辅助咒文。MP成长高，但HP很低，而且几乎没有物理攻击力和防御力，所以一定要放置在队伍的后方。

5. そうりょ僧侣：擅长各种恢复咒文和辅助咒文，还能学到冰系的攻击咒文。在装备上受到限制较小，因此在战斗中也能起到相当的作用。

6. しょうにん商人：HP成长率很高。初期战斗力不弱，是唯一可以鉴定道具的职业。队伍中有商人时战斗后取得金钱的数目也会增加。

7. あそびにん游人：拥有各种各样的特技，但是千万不要指望物理攻击能力，是个成天只知道玩的家伙。

8. どうぞく盗贼：战斗力不高。但是速度是所有职业里最快的，所以往往是是他最先开始进攻。20级后可修得超珍贵的的特技レミラ－－マ在地图上探索道具。

9. けんじゃ贤者：可以同时使用攻击和恢复咒文的最强魔法师，而且还可以使用一些比较强的装备必须得到秘传书后才能转职到此职业。

性格系统



当玩家选择开始一个新的冒险之后，首先会出现在一个梦境之中。梦境中会有一个神秘的声音（神）向玩家询问一些随机的问题，玩家只需要简单地回答はい是或者いいえ不是就可以了。最后一个问题是根据你以前的回答问题的答案，被传送至一个不知名的地方。在这里你将通过采取各种行动来回答问题。最终完成后神就会决定主角的性格，而主角也会从梦中醒来。

性格系统是继承了SFC版上的同名系统，性格会对角色升级时的成长度产生影响。比如こうげつ豪杰将会偏向提高力量和体力，而速度、智慧则相应差一些。而きれもの漂亮家伙的运气和智慧成长度较高，力量、体力就不行了。总的说来，人物的性格最好和他的职业相匹配比较好。豪杰做战士和武术家成长起来一定很强，但要去做魔法使和僧侣恐怕就不太好了。在这里我向大家推荐使用女性主角。为什么呢？因为セクシ－性感是本游戏中的成长率最高的性格，擅长提升所有的数值。既是一开始不是这种性格也别慌，以后可以找到各种书籍来改变性格。



勇者冒险之旅正式展开！！



传说十多年前，勇士奥尔特加（オルテガ）背负着世界的命运和人民的期望，踏上了探索世界的征程。但不幸的是，他在一次火山口的激烈战斗中牺牲了自己的生命……可是，很多人坚信做为勇者的他并没有死。时光戎冉，十多年后，勇士的遗孤尤夏（ユ－シヤ）继承父志，勇敢地开始了新的探索！！

阿利阿汗（アリアハン）

这里是勇士尤夏诞生的故乡。一大清早主角被母亲唤醒，被告知今天是主角16岁的生日，也是他继承父亲的遗志，开始讨伐魔王之旅的日子。然后去到城内会见国王，可以向国王了解主角之父奥尔特加的详细情况，然后得到50G和一些装备，并被告知可以到村内的登陆所寻找合适的伙伴，一同去冒险。

城中到处都有宝物，也许能够得到一些。城外四周有护城河，不妨转转看。在路易达的店中遇到姐姐，可以做旅行纪录。回到自己的家里，受到母亲的迎接。在一口被鲜花围着的井旁，与站在那里的老人对话，会给你一些冒险的提示。

选择同伴——在城下町西北方有一家商店，其间的路易达的店（ルイ－ダの店），就是主角组队的地方。最初这里准备了三位同伴，分别是战士、魔法使和僧侣，都是实力比较平均的职业。但是如果玩家对他们都不感兴趣，想找到其他职业的同伴的话，可以到二楼的登记所“设计”自己喜欢的职业。这样做有一个好处，就是可自行设计同伴的初期能力职。玩家每设计出一名同伴，登录处就会送给玩家5粒可以提高能力职的种子。通过合理使用它们，玩家就会创造出自己心中理想的同伴。完成登录后，这些同伴就会在店中出现，并可以加入到队伍当中。

雷贝（レ－ベ）村

在村中，主角发现有好多房间的门都是打不开的，从一些村民的口中得知，要打开这些门，必须要得到藏在纳迪米（ナジミ）塔中的盗贼的钥匙才可以。但是要如何去纳迪米（ナジミ）塔呢？这里有两条路可供选择，一条是经过孤岛西南面的“海岸之洞穴”前往，另一条是位于村南面一块特别显眼的草地里的密道前往。玩家应先整理好道具，并在道具屋内购入盖美拉之翅（キメラのつぼさ　），以方便在战斗中不支时撤退。

纳迪米（ナジミ）塔

这是在小岛上耸立着的一座奇怪的塔。玩家可以在二楼的旅馆处休息，之后在塔顶的屋中，与那里的一位老者对话，告诉他自己是勇者的儿子后，就可以得到“盗贼的钥匙”（どうぞくのカギ）



得到钥匙后，玩家可以直接从塔边跳下去，就可以回到一楼。然后使用盖美拉之翅(キメラのつばさ)，就可以直接回到雷贝(レーベ)村。

雷贝(レーベ)村

利用刚得到钥匙打开村中右上角的一间房门紧锁的房间，里面的老者看见主角大为惊讶。当被告知主角原来是勇者奥尔特加的儿子后，他就会送给主角一粒魔法球(まほうのたま)，用它就可以打开旅途之门(旅のとびら)的封印。

诱人的洞窟(いざないの洞窟)

这个洞穴位于一个被森林包围着的水泉旁边。穿过险峻的山峦，出现一个小湖，沿着长长的小道，走向泉水。在泉水的后面，可发现通往地下的楼梯，石壁挡住了前进的道路。在石壁前使用"魔法之玉"，石壁被炸开。在楼梯前，可得到对旅行有重要帮助的"地图"(ふしぎのちず)。

沿长长的小路上走下去，就发现人们所说的"旅行之门"(转移点)从那里跳下去，就可到达遥远的城镇——罗马里亚(ロマニア)。

罗马里亚(ロマニア)

这是第一个异国城市。第一次来到这里，一定要先去拜谒国王。这个国王是个得意忘形、喜好游玩的人。最近因某一事件的影响情绪低落。在这城里，首先要与教会中的女人对话，然后去见国王。城的二层有国王、云游诗人和美丽的王姬。城内还有先王居住的宫殿和牢房。去武器、道具屋，尽量在城里找找看，也许会有新的发现。和国王交谈后，国王请求主角去取回被盗贼卡达特(ガンダタ)偷走的金皇冠(金のかんむり)。在城内村民的口中得知，卡达特现在藏身于西北方的 尚帕尼(シャンパーニの塔)塔。但以主角现在的实力，还不适于前去挑战。最好先去成北方的卡扎布(カザーブ)村，探听一下情报。

卡扎布(カザーブ)村

去村中的酒吧，能得到一些有关塔的信息，在这里要收集新装备。夜晚再去探访一下，也许会有新的发现。在这里可以得到关于 诺阿尼尔(ノアニール)村的情报，听说这个村里的人因为受到诅咒，全部一睡不起。主角决定前去调查一下。

诺阿尼尔(ノアニール)村

它位于卡扎布(カザーブ)村的西北面。果然村里面的所有人都是睡着的！！不过可以在村左下方一间房间里找到一个清醒的人。他告诉主角，这一切是因为几年前这个村里的一名青年和精灵的公主私奔，精灵女王一怒之下用魔法令全村的人沉睡不起。为了了解事情的真相，主角决定前往精灵之村。

精灵之村

它位于卡扎布(カザーブ)村西面一块突出的草地上。村中的精灵居民见到身为人类的主角一行都感到害怕，商店也不卖东西给他们。找到精灵女王后主角问起这件事时，女王回答说那个人类男子不仅骗走了她的女儿，而且连精灵的宝物"梦见之红宝石"(ゆめみるルビ－)也给偷走了！因此她绝对不能原谅他们。

洞穴

为了探寻红宝石的下落，主角来到位于精灵之村南面的洞穴。此间的怪物非常的强，一定要注意它们的睡眠魔法和冰雪攻击魔法。在洞穴的地下四层，就会发现装有红宝石的宝箱，宝箱的上面，竟然刻着一封遗书！原来那对痴情的情侣已经投身泉底，以身殉情了……

精灵之村

拿着遗物红宝石，主角回到村里将这一切告诉了女王，女王感到十分的伤心和后悔。于是她将能够解除诅咒的"觉醒之粉"(めざめのこな)交给主角。

＊卡扎布(カザーブ)村

使用"觉醒之粉"，将所有的村民从沉睡中唤醒。和他们交谈，他们都不知道自己已经睡了多长时间。旅馆中的几名住宿者还说主角的父亲"昨天"还曾在旅馆中留宿，听说是要去阿萨拉姆(アッサラーム)，去找寻魔法之匙(まほうのカギ)……

尚帕尼(シャンパーニの塔)塔

现在主角的实力已经大大的增加，可以去挑战那个偷皇冠的盗贼了！从卡扎步村向西南走，就可以发现尚帕尼(シャンパーニの塔)塔，这座塔是盗贼的老巢，会遇到不少厉害的怪物。在二、三、四层的外通道上要当心，一失足便会落入塔底。几经周折，终于打倒了盗贼头目卡达特，并且得到"黄金之冠"(金のかんむり)，但是被那个卡达特一不小心逃走了……

罗马里亚

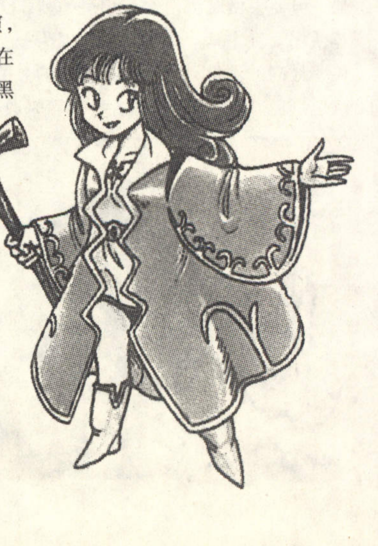
回到城中，将"黄金之冠"交给国王。国王非常高兴，作为报答，他将王位传给主人公(可以选择是或者不是)。转身一变成为国王的主角，可以在城中四处走走，会得到许多新的情报。为了今后的冒险，主角在格斗场中，找到国王，将王位还给了他。

阿萨拉姆(アッサラーム)

通过罗马里亚东北边的桥向南走，来到位于这个海边的城镇——不夜城阿萨拉姆(アッサラーム)。镇上共有5家店铺。在这里主角得知自己的父亲曾经到过西南面的沙漠地带。可以看一看这里最有名的草裙舞表演，也可以光顾一下那间只在夜里开业的武器店(黑店？)。

伊希斯(イシス)

在沙漠的南面有一间被沼泽包围的小庙，在这里得到了重要的情报。然后来到这个位于沙漠绿洲中的一个美丽的小国。统治这个国家的是一个年轻美貌的女王。城中一层有位学者在



讲授有关皇家墓地的情况。二层有女王的宝座，城中和镇上有很多人，要很好地收集情报。在孩子的歌声中，主角得到了奇怪的暗示："由东之西，到西之东；由西之西，到东之东"这到底表示了什么呢？

金字塔（ピラミッド）

塔中沉睡着历代国王的灵魂。这个墓地结构复杂，到处是机关和陷阱，这里还有很多藏宝箱的房间。在塔的三层下方东、西两侧有四个开关。按照东左、西右、西左、东右的顺序，将中央的大门打开，从宝箱中取得"魔法的钥匙"（ まほうのカギ ）。（在地下室左上角一个房间的某快地板上，藏有一条隐藏的密道，里面的棺木中可以得到武术家的最强武器黄金之抓（おんこんのつめ）！！）

波尔特加（ポルトガ）

从罗马里亚的西北方向，穿过地下通路，过桥向南行。就会来到下一个国家 波尔特加（ ポルトガ ）。这里是充满活力的海港城市，一行人都是第一次见到船。主角去找国王试试看能不能借到船，国王答应了主角的要求，但是必须先接受他的任务——买胡椒（？？）。取得"国王的书信"（ おのてがみ）。要你交给住在城东北边山洞里的贺比族人（ホビット）。（要改变职业必须去东边的神殿。但是那里安全吗？）

诺尔德洞窟

高山脚下人迹罕见的山洞中住的是讨厌人类的精灵族。洞中有一眼井和小巧玲珑的房间，与一个人搭话，使用"国王的书信"。他会将洞窟的通路打开。

巴哈拉塔（バハラタ）镇

抄近路从洞中来到地面，向东南走。这个镇盛产胡椒，要先去看看圣河，据说河中的水可避邪，各地道具屋出售的净水就是出产于这里。预言家的老婆婆向他们讲述了魔王的事情，劝他们打倒魔王赶快回家。在村的南面，可遇到胡椒店的店主，在打听之后得知他的孙女被一群恶党抢走了，而站在他旁边的就是他孙女的恋人……知道这种事情，主角当然责无旁贷！！

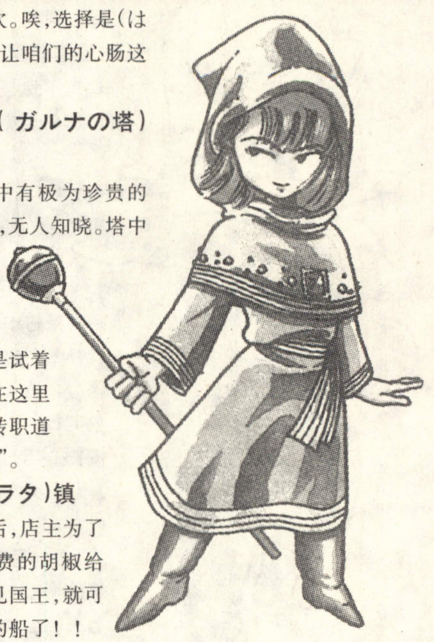
巴哈拉塔东部的洞窟

通过巴哈拉塔东边的小桥向北，再走过西边的桥，便会来到藏匿着恶党的洞窟。这里整齐的排列着许多一模一样的房间，很难找出哪一间是匪巢。在南面主角找到了那些为非作歹的恶党。在回答了"不成为他们的同伴"（いいえ）后，战斗开始了。收拾掉他们后，找到了地下二层的监狱中关着的胡椒店店主的孙女和她的恋人，将左侧的开关打开，将他们救出。主角刚要离开，忽然之间又遇到了甘达特，原来又是他做的好事！！当然要再教训他一番。击败他后，他会恳求主角再原谅他最后一次。唉，选择是（はい）饶了他吧，谁让咱们的心肠这么软呢。



湖边的加尔那（ガルナの塔）塔

据说是这塔中有极为珍贵的宝物，究竟是什么，无人知晓。塔中有许多楼梯和门，不动脑子下番功夫是登不上去的。秘诀也就是试着从高处往下跳。在这里可从宝箱中得到转职道具"さとりのしょ"。



巴哈拉塔（バハラタ）镇

回到胡椒店后，店主为了报答你，会送免费的胡椒给你。拿着胡椒去见国王，就可以拿到梦寐以求的船了！！

真正的冒险将从乘船旅行开始，漫游世界！！（由这时起玩家的行动时非常自由的，以下的攻略只是笔者建议的顺序，也不再给出详尽的介绍，希望大家能够依靠自己的摸索去探寻 DQ 世界的独特的魅力）

波尔特加南边的寺庙

据说该寺庙是通往世界的大门，但现有的钥匙都打不开门，必须去寻找新的钥匙

特顿（テドン）

这是个废弃的村庄，没有一点生机，到处是白骨。夜里来却不一样，在村子的监狱里，与囚犯交谈，可得到第一颗宝石——绿色宝石（グリーンオーブ ）。在村中到处走走，可获得许多重要情报。

伦吉尔（ランシール）

先去四处收集情报，再去道具屋购买"隐身草"（ きえさりそう）。

爱丁贝阿（エジンベア）

城门前的士兵挡住去路，一行人使用"隐身草"，进入城内。在地下室，推动三块石头，压住机关，将大门打开，从这里面的宝箱内得到"干罐子"（ かわきのつぼ）。

浮岛

在浮岛前使用"干罐子"，海中升起了一个小岛。上岛后，可得到"最后的钥匙"（さいごのカギ）。

海边的阿普（アープ）塔

这是一座扣人心弦的怪岛。在最上层拉满了绳索，脚下没功夫就别想过得去，转眼间便不知掉回到何处。但若要是巧妙的利用这一点，在宝箱会得到"回声之笛"（ やまびこのふえ）。

在寻找宝石的过程中，使用"回声之笛"，如果听到有回声，表示附近有宝石。

贾帕恩格（ジパング）

这里是一个具有日本风格的村子。整个村子笼罩在一片愁云惨雾中，与人们交谈才知道，村中的神社，被一个五头怪龙所占据，



并威胁村民们，向它奉献美女。

贾帕恩格洞窟

这里不愧是火焰地狱，炙热得仿佛肺都要烧焦了。在地二层遇到了五头怪龙，打倒怪龙后，出现了一个转移点。通过转移点，发现来到的是村中的神社，祭坛上的女神官原来就是五头怪龙的化身。消灭怪龙后，得到了紫色宝石(パープルオーブ)。

海贼的老巢

白天海贼不在家，各位可以放心大胆的开启宝箱。夜晚，在这里可以得到“幽灵船”等的情报。在房子外面的右侧上方，会发现有一块大石头，推开石头后调查，会出现一个台阶，下到地下室，在宝箱中会取得“红色宝石”(レッドオーブ)。

东海岸的小草原

位于苏村东边，中间隔着山脉。现在这里只有一间房屋，与里面的老人交谈得知，原来这里要发展成为村镇，需要人手帮助。这时的伙伴中，必须有一位是商人的职业，要将他留下来。

苏村(スー)

按照老人的指点，来到这个村子。在村中的井边调查，会得到“いかずちのつえ”。

东海岸的小草原

回到这里，发现已经有了变化。多次进出村子，会发现村子已经建成。留下来的伙伴也成了村长，村子也以他的名字命名。夜晚进入村中，发现村民们聚集在一起，商量要发动一场“革命”，推翻村长。第二天再次光顾，村民们正在谈论“革命”成功，发现原来村长已被关进监狱。他很后悔原来的所作所为，并叫主角去村长屋中座位的后面调查，得到了“黄色宝石”(イエローオーブ)。以后再来，新村长会让这位伙伴重新归队。

伦吉尔

再次来到这里，在村里北面神殿中，与神父交谈，他将主角一人带进里面，回答是（はい）后，主角将孤身一人前往“地球的肚脐”。

地球的肚脐(へそ)

这是一座考验勇气的神洞。(进去之前千万要记得把最后的钥匙交给主角)在这个洞中将汇集出现在各地的怪物，而且通路复杂，却必须一人应战，该不是人生的最大考验吧！最好多带些道具。在这里的宝箱中将取得“蓝色宝石”(ブルーオーブ)。

萨曼奥萨(サマンオサ)

通过转移点（旅行之门）将主人公一行，转移到西边的一块新的大陆。来到萨曼奥萨，从人们的口中了解到，国王是一位非常残暴的君王，已杀害了许多无辜的人命。他们来到王宫前，却被卫兵挡住去路，只好从王宫右侧的小门内进入。去见国王，却被国王下令关人地牢。在地牢的底层，发现了躺着的一名男子，原来他才是真正的国王，而王宫中的是假国王。为了揭穿他的真面目，需要取得“太阳神镜”(ラーのかがみ)。

萨曼奥萨洞窟

洞窟位于城的南方。来到地下的二层，可发现到处是宝箱，简直像大汇展。会有这么多宝箱吗？令人怀疑，必须慎重行事。更令人注意的是，第三层中也有个宝箱，在这里将会取得“太阳神镜”(ラーのかがみ)。

萨曼奥萨

夜晚来到王宫内，在国王的宿屋中，对躺着的假国王使用“太阳神镜”。假国王现形，变成一只怪物。将它消灭，在屋内可得到“变化之杖”(へんげのつえ)。

科林拉德(グリンランド)

在地图的东北角，有一块白色的冰原。一行人从冰原南面的一块小绿地中，进入了一所小房子内。与屋内的老魔法师搭话，他会用“船员骸骨”与主角交换“变化之杖”。

幽灵船

在海上寻访幽灵船，要不断使用“船员骸骨”这项道具，探测它的位置，只要数值是“南(北)0,东(西)0”的附近，就可以找到它。船内一片阴森恐怖，没有人，只有幽灵。在下甲板的宝箱中取得“爱的回忆”(あいのおもい)，与右侧一个躺着穿红衣服的人对话，他希望主人公找到他的爱人，将“爱的回忆”交给她。

悲伤的湖

进入湖口，听到了一首悲伤的歌，船被推了出来。使用“爱的回忆”他们看到了一副感人的情节。来到湖中的小岛，进入一座监狱中，里面到处是幽灵。在最里面一间有白骨的屋内，在床前调



查，可得到“女神之剑”（ガイアのつるぎ）。

火山

在火山前使用“女神之剑”，火山爆发所喷出的岩浆流出了一条新路。沿着路向西南方向前进。



内格罗贡多（ネクロゴンド）洞窟

漫长的惊心动魄的各种冒险旅行，即将在这充满邪恶的长廊地带结束。在这里，你将经受到达魔王居城的最后一道考验。穿过洞窟，向东来到一间小房子，与屋内的人交谈，会得到“银色魔石”（シルバーオーブ）。

雷阿姆拉德（レイアムランド）

六颗宝石全部到手了，现在将它们分别放在六个基座上。宝石发出的光芒，将中间的巨卵孵化。一只“不死鸟”出世了……乘着它，主角将向着巴拉莫斯城前进！！！

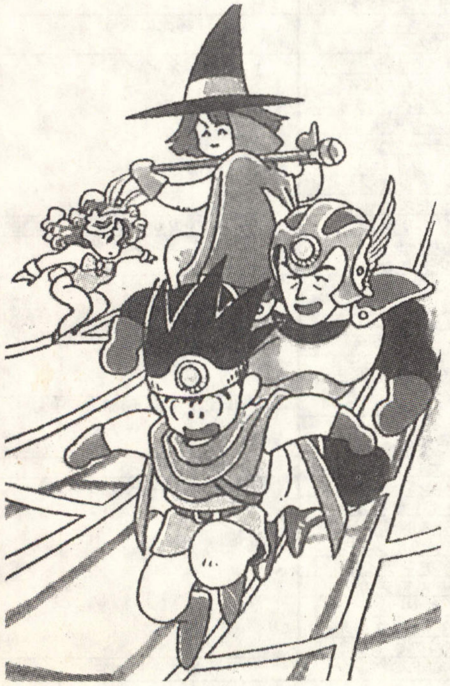
巴拉莫斯（バラモズ）城

经过千辛万苦，主角终于攻入城内。塔中有许多楼梯和门，要当心红色的障碍石。踏上去每走一步就会损失 HP7 点。要通过这里，必须使用（トラマナ）咒语。终于到了和魔王巴拉莫斯决战的时候了。经过了艰苦卓绝的奋战，主角终于将魔王打败。

随后，他们被转移到家乡。

阿利阿汗

进城后，家乡的人们热情的迎接他们的归来。在王宫中，士兵们吹起号角，勇士们受到国王的赞扬。正当大家以为这一切都已经结束的时候，突然间，天空阴暗了下来，地面传来了强烈的震动。士兵们被击倒，真正的大魔王从天而降！！原来，消灭的魔王只不过是它的一个手下……大魔王宣称他将要毁灭整个世界。看着大魔王狰狞的面孔，主角意识到还有更加艰苦的旅程等待着自己……



龙王城

他们乘着不死鸟，来到一个很像魔王城的地方。进到里面，龙女王将“光之玉”（ひかりのたま）交给他们。

通往暗世界的门

从魔王城右边的洞窟进去，中间的地上有一个大洞，这就是通往暗世界的入口，主角义无反顾的跳了下去。

暗世界

（在暗世界这里只简单的介绍一下必须要做的事。其他的地方，如村镇、洞窟、迷宫等，都要去转转，你会有意想不到的收获。）

阿列夫加尔多（アレフガルド）

从上面跳到这里，眼前是一个码头，与人们交谈后，乘船向东行驶。

拉达特姆（ラダトーム）

要与这里的人们交谈，了解情报。进入城里，在城楼上面，与僧侣对话，他会给你一幅这个世界地图（妖精地图）。在城上小屋中的宝箱里，可得到“太阳之石”（たいようのいし）。

迈拉（マイラ）

这里是位于地图右上角的一个村子，在村北浴池下方的小树前调查，会得到“妖精之笛”（ようせいのふえ）。

西边岛的塔

出村乘船向西行，会看到一座塔。进入塔内，从三层的北面跳下，回来到塔的另一面。上到塔顶，在屋内的石像前使用“妖精之笛”。

石像复活了，从这里会得到“神圣护身符”（せいなるまもり），将它装备在身上。这样就可以去地图的最下面。首先，沿海岸线向中间方向行驶，就会发现一所被红色障碍区包围的小房子。在此，可得到“雨云之杖”（あまぐものつえ）。

接着向东行，来到一个被山环绕着的小岛。由于我们已收集到了“太阳之石”、“雨云之杖”、“神圣护身符”这三样重要道具。

在岛上的小屋内，就可以得到“虹之水滴”（にじのしずく）。

最后，去地图中间的位置。那里与魔王城隔城相望，只有一步之遥。使用“虹之水滴”，天空中出现七色彩虹。之后，一座小桥将两岸相连，通向最终圣战之地——魔王城的路打开了。

魔王城

魔王城内地形复杂。在一层的大厅内，先要将通路两旁的石像怪消灭，门才能打开。进到里面，在一片火焰包围着的王座后面调查，会出现楼梯。路上有各种难关，需要你有勇气和智慧去克服，敌人全都是以前的 BOSS 怪物。

途中，看见一位勇士，正在与五头怪龙激战。原来，他就是主人公的父亲——上一代勇者奥尔特加，可是他最终败下阵来。临终前，他拜托主角：“如果有机会的话，请你到阿利阿汗找＊＊（主角的名字），并求他原谅他那无法拯救世界的父亲……”（感人的剧情）主角看到了父亲的英勇牺牲，忍受着巨大的悲痛，继承父志，踏上消灭大魔王的征途。

来到大魔王前，先要消灭它的三个手下。最后，与大魔王进行了生死决战，战斗异常艰苦，终于，大魔王倒下了，被地狱的业火焚身，化为一堆灰烬。

一行人，从魔王城脱出，来到拉达特姆城。这次，他们受到了隆重的接待。勇者的英勇故事，从此成为了永远的传说……

文／Laser、星辰

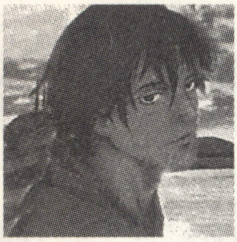
●妖怪金币图鉴（其中 146－154 是八角形メダル）

序号	怪物名	主要出现地域
1	スライム	アリアハン
2	おおがらす	
3	いっかくうさぎ	レーベ
4	おおありくい	
5	じんめん蝶	ナジミの塔
6	フロッガー	
7	バブルスライム	
8	まほうつかい	
9	さそりばち	いざないの洞窟周边
10	ホイミスライム	
11	おばけありくい	いざないの洞窟
12	アルミラージ	
13	ポイズントード	ロマリア
14	キャタピラー	
15	こうもりおとこ	
16	アニマルゾンビ	カザーブ
17	キラービー	
18	ぐんたいがに	
19	ギズモ	
20	おばけキノコ	シャンパーニの塔
21	どくイモムシ	
22	デスフラッター	ノアニール
23	バリイドドッグ	地底の湖
24	マタンゴ	
25	あやしいかげ	ピラミッド
26	バンパイア	地底の湖
27	ひとくいが	
28	さまようよろい	カザーブ
29	キャットフライ	砂漠
30	大王ガマ	ピラミッド
31	あばれザル	アッサラーム
32	わらいぶくろ	ピラミッド
33	ミイラおとこ	
34	じごくのハサミ	砂漠
35	ドルイド	ポルトガ
36	かえんムカデ	砂漠
37	マミー	ピラミッド
38	マージマタンゴ	バハラタ
39	ハンターフライ	
40	デスジャッカル	
41	げんじゅつし	
42	ヒートギズモ	
43	アントベア	
44	ベホマスライム	エジンベア
45	マッドオックス	ダーマ
46	キャットバット	
47	エビルマージ	バラモス城
48	キラーエイプ	ダーマ
49	ガルーダ	ガルナの塔
50	メタルスライム	ダーマ、从神龙那拿到
51	ゴートドン	テドン
52	さつじんき	ひとさらいアジト
53	ベビーサタン	ムオル
54	きめんどうし	おろちのすみか
55	ひとくいばこ	ピラミッド、隠しダンジョン2
56	エリミネーター	アープの塔
57	おおくちばし	ガルナの塔
58	スライムつむり	ジパング西
59	スカイドラゴン	ダーマ、ガルナの塔
60	バーナバス	ムオル
61	まじょ	テドンの森
62	デッドペッカー	ムオル
63	じごくのよろい	テドン
64	マリンスライム	海
65	しびれくらげ	
66	マーマン	
67	だいおうイカ	
68	ガニラス	
69	マーマンダイン	
70	ヘルコンドル	
71	ごうけつぐま	ジオング
72	くさったしたい	バハラタ
73	ビックホーン	スー
74	しびれあげは	ガルナの塔
75	どくどくゾンビ	スー
76	アカイライ	パーク
77	キラーアーマー	サマンオサ
78	デスストーカー	世界中の叶の森
79	ようがんまじん	おろちのすみか
80	シャーマ	テドン
81	まほうおばば	サマンオサ
82	シャドー	ラーの镜の洞窟

序号	怪物名	主要出现地域
83	ひょうがまじん	氷の大地
84	キメラ	リムルダール
85	コング	サマンオサ
86	ガメゴン	
87	ごくらくちょう	神龙からもらう
88	爆岩	世界中の叶の森
89	グリズリー	
90	ゾンビマスター	ラーの镜の洞窟
91	ガメゴンロード	ネクロゴンドの洞窟
92	スノードラゴン	バラモス城
93	トロル	火山
94	フロストギズモ	
95	おどるほうせき	ネクロゴンドの洞窟
96	ミニデーモン	火山
97	テンタクルス	海
98	がいこつけんし	ラーの镜の洞窟
99	ミミック	隠しダンジョン2
100	じごくのきし	ネクロゴンド洞窟
101	ホロゴースト	
102	やまたのおろち	おろちのすみか、隠しダンジョン2
103	うごくせきぞう	バラモス城
104	サラマンダー	ラダトーム
105	スライムベス	
106	マドハンド	
107	まおうのかげ	ドムドーラ
108	マクロベータ	メルキド
109	はぐれメタル	リムルダール、神龙から贤う
110	グール	ガライの家
111	ライオンヘッド	ネクロゴンドの洞窟
112	ボストロール	隠しダンジョン2
113	ゴールドマン	リムルダール
114	スカルゴン	
115	キングマーマン	アレフガルド海
116	クラーゴン	
117	ダースリカント	リムルダール
118	だいまじん	ゾーマ城周边
119	ラゴンヌ	ルビスの塔
120	アークマージ	ゾーマ城
121	メイジキメラ	ルビスの塔
122	サタンパピー	ゾーマ城
123	ヒドラ	ゾーマ城周边
124	トロルキング	ゾーマ城
125	ドラゴン	ゾーマ城周边
126	バルログ	ゾーマ城
127	ドラゴンゾンビ	
128	マントゴーア	
129	ソードイド	
130	キングヒドラ	隠しダンジョン
131	バラモスブロス	隠しダンジョン2
132	バラモスゾンビ	
133	バラモス	神龙に贤う
134	ゾーマ	
135	ほうおう	隠しダンジョン1
136	てんのもんばん	
137	メタルキメラ	
138	デビルウィザード	
139	キラークラブ	
140	ダークトロル	
141	デーモンソード	
142	バラモスエビル	
143	しんりゅう	神龙から贤う
144	カンダタ	隠しダンジョン2
145	カンダタこぶん	
146	スライム	神龙から贤う（第二次）
147	やまたのおろち	
148	ボストロール	
149	キングヒドラ	
150	バラモスブロス	
151	バラモスゾンビ	
152	バラモス	神龙から贤う（第三次）
153	ゾーマ	
154	しんりゅう	
155	カンダタ	隠しダンジョン2
156	シルバーベア	隠しダンジョン2（扉の奥）
157	ホワイトライオン	
158	キースドラゴン	
159	パンドラボックス	
160	アイアンナイト	
161	ダースドラゴン	
162	メタルハンド	
163	ダースキズモ	
164	はがねのきょぞう	
165	グラ○ド○○ーン	第二次打倒它

●角色性格一览表

性格	容易提高的能力值	难以提高的能力值	具有该性格的职业								
			勇	战	武	魔	僧	商	艺	盗	贤
ごうけつ(英雄好汉)	**力**	敏捷度 智力 运气	●	●	●						●
ちからじまん(自恃力大)	**力**	敏捷度 智力 运气		●	●	●	●	●	●	●	●
らんぼうもの(粗暴)	**力**	敏捷度 智力 运气	●	●	●			●	●	●	●
おおぐらい(勇敢)	力 体力	敏捷度 智力 运气		●	●	●	●	●	●	●	●
おとこまさり♥(比男人坚强)	**力**	智力 运气		●	●	●	●	●	●	●	●
おてんば♥(假小子)	力 敏捷度	体力		●	●	●	●	●	●	●	●
ねっけつかん(热情)	力	运气	●	●	●	●	●	●	●	●	●
タフガイ(顽强)	力 **体力**	智力 运气	●	●	●	●	●	●	●	●	●
てつじん(铁人)	力 **体力**	敏捷度 运气		●	●	●	●	●	●	●	●
かんこもの(固执)	**体力**	敏捷度 智力 运气	●	●	●	●	●	●	●	●	●
くろうにん(饱经风霜)	力 体力	运气	●	●	●	●	●	●		●	●
かんばりや(固执)	力 **体力**	运气	●	●	●	●	●	●	●	●	●
まけずぎらい(不服输)	敏捷度 体力		●	●	●	●	●	●	●	●	●
いのちしらず(不怕死)	**敏捷度** 体力		●	●	●	●	●	●	●	●	●
むっつりスケベ♠(不多言)	力 **体力** 智力		●	●	●	●	●	●	●	●	●
でんこうせっか(极敏捷)	**敏捷度**			●	●			●	●	●	●
すばしっこい(敏捷)	**敏捷度**	运气		●	●	●	●	●	●	●	●
おっちょこちょい(毛糙)	敏捷度	体力 智力	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ぬけめがない(办事周到)	敏捷度 **智力**		●	●		●	●	●	●	●	●
うっかりもの(马大哈)	敏捷度	力 智力 运气	●	●	●	●	●	●	●	●	●
いっぴきおおかみ(单枪匹马)	敏捷度 **体力** 智力	运气	●	●	●			●	●	●	●
わがまま(任性)	敏捷度		●	●		●	●	●	●	●	●
みえっぱり(爱慕虚荣)	力 敏捷度 智力		●	●	●	●	●	●	●	●	●
きれもの(有手腕)	**敏捷度 智力**	体力				●	●	●	●	●	●
ずのうめいせき(头脑清晰)	**智力**		●	●	●	●	●	●	●	●	●
あたまでっかち(虎头蛇尾)	敏捷度 **智力**	力 运气	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ロマンチスト(浪漫)	敏捷度 智力		●	●	●	●	●	●	●	●	●
おせっかい(爱管闲事)	力 体力	智力 运气		●	●	●	●	●		●	●
さびしがりや(孤寂)	智力 运气	体力	●	●		●	●	●	●	●	●
いくじなし(没有志气)	**智力 运气**	敏捷度	●	●	●	●	●				●
あまえんぼう(爱撒娇)	智力		●	●	●	●	●	●	●	●	●
おちょうしもの(轻浮)	**敏捷度** 智力 运气		●	●	●	●	●	●	●	●	●
なきむし(爱哭)	智力 运气		●	●	●	●	●	●	●	●	●
なまけもの(懒人)	力 **体力** 运气	敏捷度 智力	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ひねくれもの(乖僻)	**敏捷度** 智力 **运气**	力 体力		●	●			●	●	●	●
ひっこみじあん(畏手畏尾)	力 **体力** 智力	敏捷度	●	●	●	●	●	●			●
しょうじきもの(正直老实)	智力		●	●	●	●	●	●		●	●
せけんしらず(不懂世故)	运气	智力	●	●	●	●	●	●	●	●	●
のんきもの(漫不经心)	体力 智力 运气	敏捷度	●	●	●	●	●	●	●	●	●
やさしいひと(温柔)	力 体力 智力		●	●	●	●	●	●		●	●
しあわせもの(有福气)	**运气**		●	●	●	●	●	●	●	●	●
ラッキーマン♠(幸运)	敏捷度 **运气**			●	●	●	●	●	●	●	●
おじょうさま♥(娇生惯养)	智力 **运气**			●	●	●	●		●		●
セクシーギャル♥(性感)	力 **敏捷度** 体力 **智力** 运气		●			●	●		●	●	●
ふつう(不交际)	平均提高			●	●	●	●	●	●	●	●



青之6号 岁月不待人

~TIME AND TIDE~

机种:DC 厂商:SEGA 类型:AVG 对应记忆卡容量:41格 发售日期:12月7日

本游戏的基本流程是平时以传统AVG的形式在街上收集情报,在接受委托后驾驶潜艇潜到水下到各种复杂地形里探索,完成委托的内容。

本作主角即《青之6号》动画片的男主人公速水,故事是讲述的速水在加入到青之舰队之前发生的事,完全原创。有多位原创角色登场。喜欢《青之6号》的朋友一定要玩玩此作,因为里面有许多以前没有的全新制作的动画,即使是静态图画也处理得十分细致,新出场的人物造型也算比较成功,下面来具体介绍一下游戏的流程攻略。

本游戏的基本运行步聚:

1)到教会和酒吧里四处探听情报,本游戏中引发情节的关键情报也许会在两个不同的地方均有不同的内容,所以务求收集完全,一定要将街上所有可以到的地方都走一遍看看。

2)到工会(ギルド)去选择要完成的委托,有许多场会出现复数委托从中选取一个任务来完成的情况在此时要选择条件比较有利的去完成。

3) 到スクラップ屋去购买装备,接受委托以后,要前往スクラップ屋去为自己的潜水艇购买必要的道具,比如武器弹药。还有可以提升潜水艇性能的部件可以买到。

4)向速水家作出航准备。

5)选择任务海域后出港。

6)在母舰上作最后整备后入水。

7)潜入海底寻找被委托寻找的东西并回收,在潜艇的装备品都配置完毕以后,前往委托品所沉入的海域,到达目的地后从工作母舰下到海底,开始回收作业。在此处要活用方向键和L.R按钮,注意观察MAP和活用SYSTEM MENU菜单,在海底作业时会遇见凶暴化的异形生物,用搭载的武器解决它们后再安心去工作吧。

8) 回到母舰去确认回收物和进行补给。将认为是被委托回收的物品送加母舰中进行确认,如果不是要回收的东西的话,还要回到海中重新来过,并进行必要的燃料和弹药补给。将委托品找回后就可以回港了,完成委托后再去工会就可以拿到报酬了。

9)回到工会去领取报酬并接受下一个委托。

详细攻略:

本作以AVG+SLG展开游戏,构造类似著名游戏《樱花大战》。基本上只要将依次在工会出现的委托任务完成就可以将故事继续进行下去。



1. 速水的旅立

开局时受郑先生的邀请到东边工会去正式加入。在他回家的途中,偶然,帮助了一条狗,正好看见了这件事的少女兰芳跟速水回到家中并加入伸间,之后就可以出发到黄王区了。

委托事件一览:

1. **委托内容:金库** 区域:练习 权利金:0 报酬:0

在最初的练习区域内依靠雷达即可发现金库,回收地点在A2-025。

2. **委托内容:谜之小型潜水艇** 区域:练习 权利金:0 报酬:0

同上,回收地点在A3-035,需要RU12-1弹两枚

3. **委托内容:息子の遺品** 区域:真珠 权利金:1500 报酬:5000

沉没在东部庞大的住宅地带,实际上要找的是一辆——"三轮车?"回收地点在A3-025。附近的生物攻击时可以用机关枪击退。

4. **委托内容:思い出のチュロ** 区域:真珠 权利金:1500 报酬:5000

沉没在西北部的住宅地带,要找的东西放在保险箱"ジュラルミンクース"中,回收地点在A1-005

2. 在速水面前出现的人影

从黄玉(练习)区域回来以后会发生与《新世界日报》的记者对话的情节,之后进入郑的家与郑对话。完成后在工会中会有新的委托现出。将第五个任务"小型ケースの回收"完成后,神父会到速水家中以金钱引诱速水为其工作,在遭到速水的拒绝,之后再进入工会第六个任务出现。

5. **委托内容:小型ケースの回收** 区域:象牙 权利金:2000 报酬:8000

沉没在西南部的高速公路附近,回收地点在CS-010,要注意巨大化了的螃蟹的攻击。

6. **委托内容:不発弾の回收** 地区:真珠 权利金:3000 报酬:10000

沉没在西南部的仓库里,目标是回收军队大型鲁雷,回收地点在A4-005,需要Rフロート弹4发。

3. 谜之美女青玉出场

将第六个委托完成后回到酒吧去,作为本作女主角的谜之美女春玉将出现在速水面前。颇具神秘感的她是以怎样的目的接近速水的呢?在这里,她突然将回收湿婆像的任务直接委托给速水,在其离去时留下了一片CD,里面是什么内容呢?



速水接受这个任务,在他完成任务的途中,遇上了体长100公尺以上的巨大章鱼。第一场BOSS战展开,决死的战斗开始。

7. 委托内容：思い出の品 区域：琥珀 权利金：2000 报酬:8000

沉没在西部的原沿岸部的住宅地带遗迹，要找的东西其实是一颗装入宝箱中的模拟宝石。回收地点在 H4－010 附近有敌人

8. 委托内容:シヴァ的回收 区域:琥珀 权利金:0 报酬:50000(前金)

从春玉处直接取得的依赖，推定回收地点在 H6－044，要与巨大章鱼发生战斗。

9. 委托内容：金库の回收 区域：琥珀 权利金：3000 报酬:8000

沉没在北部的住宅地，里面装有巨大的款项，推定回收地点在 H2－030

10. 委托内容:小型重机械の回收 区域:象牙地下 权利金:6000 报酬:20000

沉没在地铁附近的木箱里，推定回收地点在地一区域南部的站台附近。在输送的时候潜水艇的电力消耗格外大，这点请小心。

注意:1)与章鱼战斗之前要准备好炸裂弹鱼雷，另外，在琥珀区域的 A7－40 附近可以找到特殊鱼雷“杀乌贼”，不用吝惜，马上投入使用吧。

2)在工会接收委托时，要交出被称为权利金的保证金，这笔钱会原数奉还，不过如果接受委托时手上的钱不足交纳保证金的话，是接不到任务的，所以一定要保证手中的金钱在 5000 左右。

4. 前往地下

在顺利回收了湿婆像以后，会依次出现第九件任务和第十件任务。在接受第十件任务后，一定得在出击前作好充足的准备，因为探索区域会扩展到地下，先得从固定的出入口出入不能画自由浮上海面，所以一定要准备大容量的电池，还要带上大量的预备酸素和预备电池，地铁的入口是象牙区域 C5－20 附近的高速公路上被破坏的地区的洞穴。

注意:通往水晶区域的通道。

其实在地下铁内部，有一条直接通往水晶区域的通道，移动路线是进入地下铁内部后的那个洞口往 B2F 处移动，然后以前方向上的洞口为目标移动。再从那个洞口处登上 B1F，再从 B1F 处的出口处向上爬即可进入到水晶区域的海水中，水晶区域是游戏后半攻略时会进入的地区，现在可自由地在里面熟悉一下环境。

5. 在水晶区域自由冒险

这次进入水晶区域与游戏攻略没有直接关系，由于这里是游戏后半要进入的区域，所以在这里能获得的道具都是此时购入不可的，所以相当珍贵，一定要全部拿到比如 533 MM CANNON BALLX10，攻击力一流且价格不菲，在这里把水晶区域的地图也公布给大家。请对照地图仔细探索。

下面向大家推荐几种比较好的配置，您可以根据任务内容所在的区域来选择这些组件来改造的潜水艇，使用普通装备的话想打通这个节目几乎是不可能的，所以一定要多去商店看看，购买更合适的配件来强化自己的潜艇。

A 深海作业仕样 BOTTOM－RUNNER WJ－4000
533MM 鱼雷发射管改 バラストブースター

B. 速度仁样 H スチールバンパー 川崎重工 ASHURA
FEATHER－200 惯性抑制装置

C. 长时间仕样 内部构造防御バンパー ANN－128
AS TYPE－410C ハレジャーストック

后半流程攻略

(小型重机回收)开始→去教会与神父对话→到郑家与郑对话→东工会委托 11. ミレニアムクイン”完成→去コンビナート与索姆杜对话→去速水家的船坞，和元章对话→去郑家与郑对话→去速水家与兰芳对话→去教会与神父对话→回速水家和兰芳对话→去酒吧和老板对话→去教会与神父对话→东工会委托 12.“为他の原石”达成→去教会与神父对话→关城门，与守备队员对话→和柯利斯对话→郑家与郑夫人对话→东工会委托 13.“谜之舰影”完成→在速水家从春玉处取得委托 14.“ヴイシュヌ像”→去白金地区海城回收“ヴイシユヌ像”→东工会委托 15.“大型ラトト回收”完成→去酒吧遇见春玉，接受委托 16.“ブラフュン像”同收工作试验以失败告终→回速水家的船坞与兰芳对话→去教会从青玉处获取情报(移动到西部)→到西之隐居处与兰芳对话→去西工会→在西工会接受委托 17.“モーター回收”并完成→在西工会接受委托 18.“货物の回收”并完成→在西工会接受委托 19.“キャサリン”并完成→在西工会接受委托 20.“超重量级サルベージ”并会成→去西之酒场与町人对话→回西之隐居处→到牢房与伊贺对沾→回到西之隐居处

之后，故事渐入佳境，情节上和攻略上已经没有什么难点了，大家玩到这里就自己慢慢观赏情节如何往下发展吧！速水和兰芳的命运到底如尼?还有春玉……

最短攻略用委托一览

东工会委托 11“ミレニアムワイン” 地区:琥珀 权利金:5000 报酬:20000

推定回收地点 H7－050 附近，深度在 400MM 以上，要装上深海的装备进行攻略，木箱里装的是 2000 年限定版葡萄酒。要将木箱全部回收。

东工会委托 12 “ダイヤの原石” 地区：翡翠 权利金：7500 报酬:30000

推定回收地点在西北方向深达 550M 的石柱处，石柱下面有一个横口的洞穴，要回收目标物必须进入到洞穴中，在回收时，ランドベルド会突然出现并袭击速水，由于这里十分狭窄所以要小心应战，只要呼叫母舰将目标物回收了即可迅速脱离，不必恋战。

东工会委托 13 “谜之舰影” 地区:翡翠 权利金:10000 报酬:40000

推定回收地点在东南的海底，只到看到了舰影任务即完成，目标附近有许多大鲨鱼徘徊，还是尽快回去比较好。

春玉委托 14“ヴィシユヌ像” 地区:白金 权利金:无 报酬:无

推定回收地点在 D1－030 附近，这块海域中有一片水流十分急，不能从水中通行，必须从地下铁道里通过。由于从地铁走路线过长，所以要准备大量的酸素和电池，重视速度的轻量装备也是非常必要的。回收时要无视强敌“キャサリン”的攻击迅速完成任务。

东工会委托 15 大型ライトの回收 地区：白金 权利金 5000 报酬:30000

推定回收地点在 D3－030 附近，同样要从地铁通过急流区，所以装备应和上一任务时一样，以最快的速度到东部区域去完成任务即可。

春玉委托 16“ブラフユン像” 地区:黄玉 权利金:7500 报酬:30000

推定回收地点在 A6－010 附近，回收工作是在作为练习关

的黄玉地区进行的，水流稳定，应该直奔目标区域。但是兰芳的样子却很古怪，这里原来是兰芳家沉没以前的地区，速水顺从兰芳的愿望不破坏这块地区来完成自己的工作，于是回收工作以失败告终。

西工会委托 17 "モーターの回收" 地区：象牙地下 B1F，权利金：10000 报酬：30000

推定回收地点在站台周围倾覆了的车辆附近，在回收后突然发生地震，不能由原路退回了。此时要进入水晶地区再返回母舰，预备酸素和电池一定要准备充足。

西工会委托 18"货物的回收" 地区：白金地下 B1F 权利金：10000 报酬：35000

推定回收地点在北部的车站内，由于是在地铁里完成任务，所以要准备足够的电池。还要携带最高の VR リナー

西工会委托 19"キャサリン"地区：蓝玉 权利金额：1000 报酬：10000

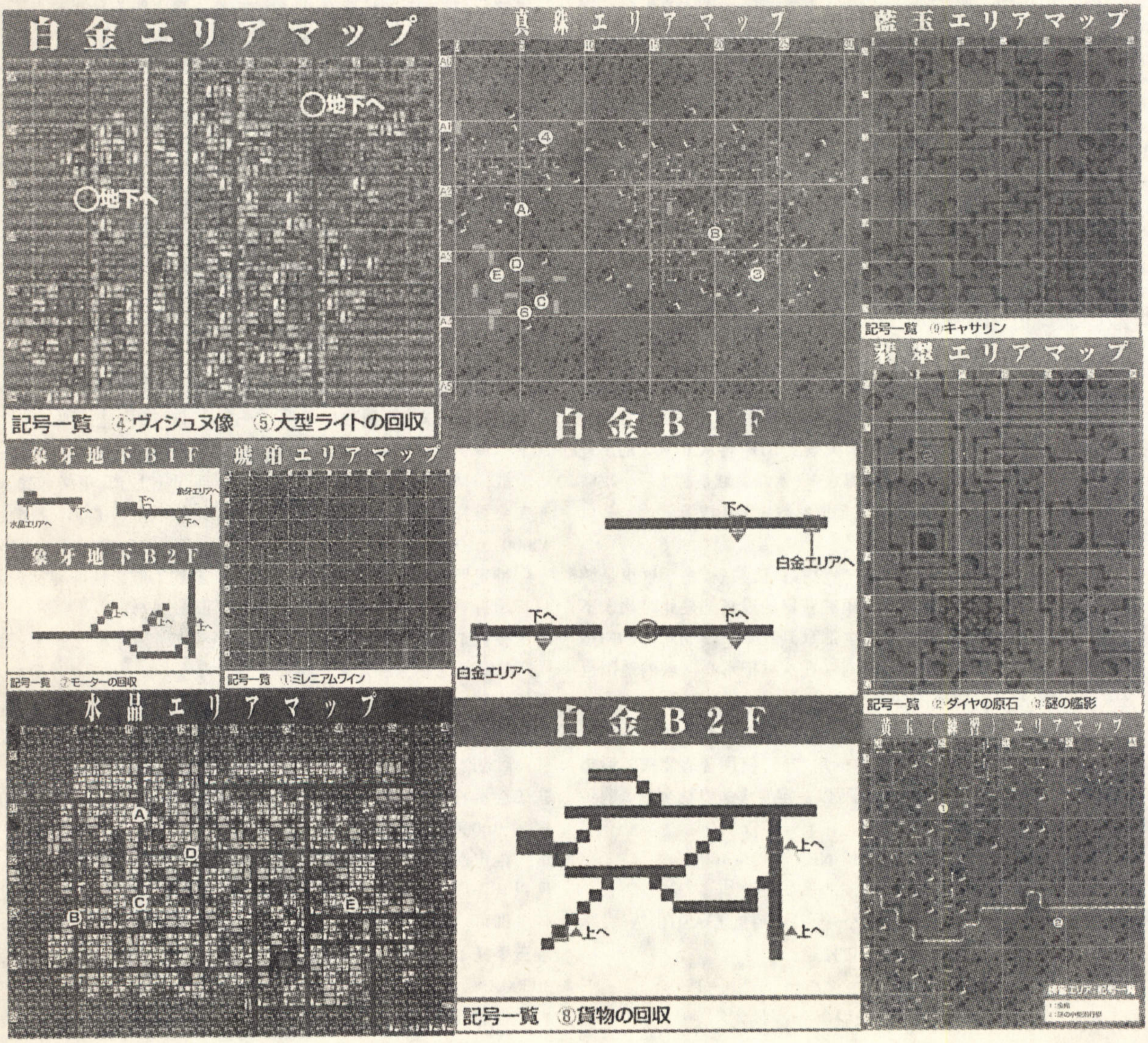
推定任务区域是深海 800M 处，这个任务的内容是退治巨大章鱼"キャサリン"由于战斗发生在水深 800M 的地方，一定要换上深海装备。战斗要点是瞄准它的弱点嘴巴发射鱼雷，造成一定的伤害后它会逃走，最后在第 4 回战将其击败。在任务途中要及时回母舰补充弹药和进行修理。

西工会委托 20 "超重量级サルベージ"地区：象牙 权利金：30000 报酬：100000

推定地点在 C2－210 和 C1－010 的中间地带，任务内容很简单，为水底的大型坦克的两舷装上特殊フロート弹"飞翔"然后一口气冲出水面。

本节目的基本流程攻略及游戏中全部委托内容都向各位介绍到这里。在完成委托任务时，熟练地操纵潜水艇是很关键的。最好在刚开始游戏时，在训练关"黄玉"好好的熟悉一下本作的基本操作。

全地图公开——请参照攻略





纹章殿堂

火焰之纹章——圣战系谱

机种:SFC	容量:32M	厂商:任天堂	博士磁碟编号 32032

1: 修炼百人斩

武器除了基本属性(攻击力,命中,重量)和耐久度外还有杀敌数这项参数。杀敌数到了 50 以上会追加必杀的特技。到了 100 必杀率达百分之七十以上。因此将实用武器练成百人斩将使战斗更有利。

便于修炼百人斩武器的场合不多。满足条件的一定要是敌人有无限增援而且很容易对付。最好每轮战斗就可以杀掉一个。这样才能快速练出百人斩且不必经常去修理武器。

最理想的修炼场所是在第 6 章和第 8 章。不在第一部分修炼的原因是如果拖的时间太长就不能进行第二部分的游戏。我以前在第一部分练了 1500 个回合。结果进入第 6 章以后刚开始就黑屏死机。嘿嘿。白练了。

在第 6 章理论上是可以练好所持有的所有武器的。不过太浪费时间了。只把所有的剑系武器练好也就够了。修炼方法如下:アイラ的女儿ラクチェ不是可以说得ヨハン或者ヨハルヴァ吗?建议干掉ヨハン,再让ラクチェ站在ヨハルヴァ的城门口,ヨハルヴァ是不会攻击ラクチェ的。他的喽罗们则会一个一个上来找死。杀吧。无限增援。可以一直杀到不想练为止。因为是剑克斧,所以不会有危险。不放心可以先把ラクチェ修炼到 20 级再来练武器的百人斩。其他武器不能用ラクチェ练。用别的人来练的话会成为ヨハルヴァ的攻击目标。他一死就没有增援了。所以不是很好练,建议放弃在这里修炼别的种类的武器了。

到了第 8 章将所有武器都练成百人斩就变得很简单了。但是在这里修炼武器是有前提的,就是在第一部分里飞马骑士最好与圣战士レヴィン或者大司祭クロ-ト结婚。这样就可以将催眠杖传给她的儿子风之勇者セティ(如果不是这样结婚的话フュリ-的老公就必须把催眠杖抢到手以便后代继承)。具体操作办法是战斗进行到 解放セティ守卫的城市时先不说得他,他会自己使用催眠杖催眠敌带队的飞龙骑士。由于他还是 NPC,所以催眠杖的使用次数是无限制的。那群龙骑兵就任意宰杀吧。可以围在出龙骑兵的那座城的城门口"群殴"。如果把盗贼战士的力量加到满点 22 的话再给他装上力量的戒指,那么她可以用燕返剑一次战斗杀掉一个龙骑兵。这样钱也不用发愁了。星级武器的百人斩也照样可以练。

本人就是在这里将所有武器都练成百人斩的。跳舞娘拿着百人斩的木剑一样可以称霸斗技场哦。呵呵……

上面所说的只是笔者认为最好练的地方。在这里向大家做个推荐。其他还有一些地方也可以练百人斩的。只要满足无限增援条件的场合都可以试着练,不过没有这两个地方方便快速罢了。以上浅见。望斟酌。

2: 全职业标准数值。

以下列出己方高级职业的封顶数值。如果你没达到。是阁下自己在升级的时候没把数值加好,而不是达不到。还有,就是到了这数值后是不可能再有多的加上去了。。另外,非魔法职业的魔力和防魔很难加,而魔法职业的力量和防守也不好加,由于这些数值对他们的战斗不起关键作用,所以也不用太留意去加。但是其他的数值就一定要加好了。

パラディン(圣骑士)力量,守备,速度,技巧都是 24。魔力和魔防都是 20。
フォレストナイト(自由骑士-高级剑骑)力量,守备 23。速度 25,技巧 27。魔力 15 魔防 18。
テュ-クナイト(公爵骑士-高级枪骑)力量 27,守备,技巧,速度都是 22。魔力 15 魔防 18。
グレ-トナイト(大骑士-高级斧骑)力量 27,守备 25,技巧和速度 22,魔力 15 魔防 18。
ボウナイト(弩骑士-高级弓骑)力量 25 守备 23,技巧速度 23。魔力 15 魔防 18。
マスタ-ナイト(霸王骑士-最强骑士由公主和王子转职)力量,守备,技巧,速度都是 27,魔力魔防 20。
ロ-ドナイト(皇家骑士-主角专有职业)力量 25,守备 22,技巧速度 22,魔力 15 魔防 18。
ソ-ドマスタ-(剑豪)力量 27,守备 22,技巧 30,速度 30,魔力 15 魔防 18。
ウォリア-(战士)力量 27,守备 23,技巧 25,速度 22,魔力 15 魔防 18。
ボゥマスタ-(弩战士)力量 27,守备 22,技巧 27 速度 27,魔力 15 魔防 18。
シ-フファイタ-(盗贼战士)力 22 守备 20,技巧 22,速度 27,魔力 18,魔防 18。
マ-ジナイト(魔法骑士)力量守备 20,技巧 22,速度 22,魔力 25,魔防 22。
マ-ジファイタ-(魔法战士)力量守备 18,技巧 22 速度 27,魔力 27,魔防 22。
ハイプリ-スト(大司祭)力量 15 守备 18,技巧 24,速度 23,魔力 27,魔防 23。
セ-ジ(圣战士)力量 15 守备 18,技巧 30 速度 27,魔力 30,魔防 25。
ファルコンナイト(独角兽骑士-由飞马骑士转职)力量 22,守备 25,技巧 27,速度 27。魔力 22。魔防 20。
ドラゴンマスタ-(龙骑统帅)力量 27,守备 29,速度 22,技巧 27,魔力 18,魔防 18。
ジェネラル(将军)力量 25,守备 27,速度 20,技巧 21。魔力 15 魔防 18。

3: 关于结婚

本游戏最重要的系统就是结婚了。第一部分的人物如何结合关系到第二部分绝大部分人物的强度,因此要重点注意这里。

如何结婚呢?就是将两个角色互相的好感加到最高。那么他们一回本城就会发生结婚的情节。

如何加好感度呢?最简单的办法就是将两个角色站在一起。走路是一起,杀敌也要在一起。让他们合作杀掉一个敌人是加好感度最多的。即 A 先砍得对方半死再用 B 来结束掉对方性命。另外的办法就是完成情节里给定的对话情节。但是如果你不是希望这两个人结婚还是不要去对话的好。除非能得到武器或者道具。

女剑豪アイラ 无论和谁结婚都可以,因为她的儿子和女儿都是剑士,只继承她本人的特技都很强。那么她要考虑的就是谁还能提供更好的特技。可以考虑的有剑士ホリン,月光剑是很有魅力的。其他的角色的特技也有不错的。如レックス的伏击。ノイシュッ的必杀。但是和ホリン结婚的话其后代会成为两个魔剑的直系。所以,嘿嘿。推荐选ホリン。

狮子王之妹ラケシス 她儿子是自由骑士,从职业考虑应该选择ベオウルフ。因为她自己没有战斗特技,连追击都没有只有支援。为了后代就考虑ベオウルフ吧。其他人选要围绕他是否有追击特技。因为自由骑士转职给的是连击而不是追击。追击的效果是速度比对方快的时候追加一次攻击,是最重要的特技。

飞马骑士フュリ- 她儿子是风之勇者セティ,第二部分最强的魔法师,还用考虑吗?就选レヴィン吧。如果说还有其他人选的话就是说阁下准备放弃セティ而想强化她的女儿フィ-了。这样的话就一定要选择アレク。因为他拥有见切的特技。飞马就可以横行于对方弓兵的队伍中了。

圣弓的传人ブリギッド 因为她的女儿是盗贼,所以推荐选择一代的盗贼,这样太阳剑的特技就可以"发扬光大"了。哈哈哈哈……

大司祭エ-ディン 后代一个是弓骑士一个是大司祭。那么就主要考虑她的儿子吧。一个人选是弩战士ジャムカ。他的个人特技是连击和突击。另一个是弓骑士ミ-ディル。他的特技是追击和突击。用追击优先的法则,选弓骑士ミ-ディル吧。

雷之ティルテュ 后代是魔法骑士和魔法战士。千万不要选大司祭クロ-ト。他的星级复活杖虽然可以传下去,但是魔法骑士拥有直系的血统却由于职业的关系不能用复活杖。结果是一段悲剧的婚姻。如果从战斗力的角度考虑的话,合适的人选应该是魔法骑士アゼル。这样下代拥有雷和火的血统。会让他们成为很强的角色。切风,火,雷三大魔法系统就都有传人了。

跳舞娘ディアドラ她的儿子是司祭,那么就选择クロ-ト和她结婚,将复活杖传下去吧。

4. 剑与魔法的幻想世界与现实

古代神圣罗马帝国军团的构成主体——剑士

"挥舞起手中的长剑勇敢的向敌兵冲去…………"这大概就是一般人心目中剑士的形象了。换句话说就是不畏死亡,勇敢战斗的人们。实际上在我们人类悠久的历史里,被称为剑士的那些人是实际存在的。在公元前 1 世纪到公元 476 年,古代神圣罗马帝国那个时代里,人们战斗时主要是

使用剑和弓作为主要武器的。加入军队的人们的最基本配备就是一支短剑（就像去年的热门电影《角斗士》里那样），而且进入军队后的第一件事情就是学会如何使用它，并努力将它用得炉火纯青。新兵入营后都会到训练场里手持短剑和盾牌砍杀立在地上的木桩，以它们作为假想的敌人。所以说古代神圣罗马帝国最基本的战斗方法就是用剑砍杀敌人。想必大家都已经知道，神圣罗马帝国以三千人组成一个军团，在战斗的时候每个军团编成方阵前进。谈到这里，大家应该感觉到了，古罗马的兵士们其实并不能完全的称之为剑士，他们只是用剑作为基本武器，而并没有对剑的各个方面做深入的研究，这样的只能称为战士而不能称为剑士。

在百年战争时的法国部队中，剑技是作为士兵为了达到敌人而必须习得的最初基本技巧，并以剑作为最信赖的伙伴并赖以生存，就像《剑风传奇》中的津。如果一支部队里有那么一个被称为剑士的人存在，打起仗来肯定多少会占据点优势。

现在我们再回到古罗马时代。如何使用剑并将它用好，几乎成了那个时代的特征，那时的战士们是没有全身甲这种防具的，穿在身上的只有护胸，盾牌，头盔和锁子甲等，所以身体有很多部分都暴露在外。另外，在战斗的时候也不是以斩击的动作作基本攻击手段的，主要是向对手暴露出来的脸部和腹部突刺。因为护胸最大限度只能给肋骨以上部分提供保护，腹部是完全暴露在防具外面的。所以与其向有护具的胸部斩击，不如向毫无防御的敌人腹部突刺。因此他们一般都是用的短剑，不求能在斩击时造成多大的破坏力摧毁对手的防具并切入肉中，而是要尽量小巧精悍便于突刺。即使一击落空了也能立即收缩回来准备下一次攻击，这样的话破绽也比较小。兵士们在平常的训练中也是以随时准备突刺的体势为标准的。在那种上半身弯曲，腰部放低的姿势，其实突刺也是那种体势下最自然的动作。而且在那种体势下由于腰部放的比较低，所以也比较容易回避对手的攻击。他们正是以这种战斗方法使古罗马军队能在各处都取得胜利，军事的强大同时也使神圣罗马帝国获得了空前的繁荣。

随着时间的流逝，战争在人类的历史上是没有停止过他的脚步的。人们在战斗的同时战斗经验也同时不断的增长，战斗用的武器也不断在进化。到了 13－14 世纪，钢铁制造的全身铠甲大量出现，对付那样的铠甲再使用突刺做进攻手段已经无效。要对付身穿全身铠甲的敌人，最好是使用厚重的大型武器利用武器的自重形成强大的破坏力，来粉碎对方的铠甲。于是剑这种基本武器为了对应各种用途，出现了各种各样的的变形。但是，用剑作为战斗的基本装备这件事却一直保留了下来，一直延续到了冷武器退出主流武器的舞台。

所以我们说剑士是军队的最基本的构成单位。

生活在 14 世纪的骑士们的苦恼

骑士，也有的称之为骑兵，就是骑在马上快速奔驰于战场的兵种。在 14 世纪的法国部队里，骑士作为在野战时拥有压倒性的威力和速度的单位而成为了军队中的绝对主力。使用全身披着铠甲的重武装骑士组成密集队形突击，是法国军队取得战斗胜利的法宝。但是在百年战争的初期，在对英国军队的战斗里却失去了效果，一败再败。而战败的原因就是法国军队里没有在骑兵部队以外配置足够的步兵部队作为支援，骑兵部队在突击时，只能对正前方的敌人造成巨大的破坏力，而侧面和后面没有步兵部队保护的话会显得相当薄弱。与法军相对的，英军部队里配备了大量的十字弩和长弓，对法军的骑兵正好形成了有效的打击。在远距离的大规模的远程射击使正在突击的法军骑兵回避不及，等到骑兵队冲到英军面前时已经遭受了很严重的打击。

如果让骑兵穿上完全武装的全身铠甲的话，作为骑兵最大特色的速度优势强不再能体现出来。所以基于机动性方面的考虑，一般骑兵队也不会装备上特别厚重的防具。但是，即使穿上厚重的全身铠甲提高了防御力，在敌人步兵长枪队像树林一样密集的长枪面前也一样发挥不出威力。于是法军虽然拥有欧洲最强大的骑兵部队，但是面对拥有大量十字弩和长弓的英军一样会败下阵来。突击的时候首先要被数万支弓箭雨洗礼一番，毫不容易突破了弓兵的箭幕，面前又出现了像树林一样密集的长枪，还没冲到敌人面前就已经被长枪都扎了下来。所以自法军惨败给英军后，人们开始摸索骑兵队是否还有其他的行之有效的战术了。例如下马，和四周行动迅速的敌兵决一胜负，此时还可以避开弓箭的瞄准（站位比坐在马上低得多），然后再根据战场的情况决定下一步的行动。

后来，野战失败后，战局转入到弓兵成为最大战斗力的攻城战和围城战，这个时候正好是百年战争的中期，就在这个时期里，法国部队里诞生了大量的装甲骑兵。这些全副武装的骑兵们全都下马，手持短枪和斧之类的武器，徒步进入战场。这个时期应该说是法国骑士们最艰苦的日子，他们不单放弃了行动迅速的马匹，还要穿上厚重的全身护甲走路与敌人周旋。在这个时候，对于他们来说有两条技巧是最关键的，灵巧的控制住自己的武器，务求达到攻防一体。再就是不论马上马下都要学会灵巧得避开敌人的的剑，只有这样才能在战场上活得更久。并且在这个时候，遭受了弓兵毁灭性打击的法国部队也认识到了弓箭的可怕威力，在部队里大量装备十字弩。由于有和英军对等实力的弓兵部队，另外再加上全副武装的重装骑士们，法军终于能在百年战争的后期挽回战局，将英国人赶回英国。学会了使用弓箭的法国人也同时学会了如何躲避弓箭的打击，于是后期的法国骑士们又能发挥出强大的威力了。这些苦恼（生与死）是只有 14 世纪时的那些法国骑士们才体会到了的。

活跃于希腊神话里的天马

1. 从邪恶的物质中诞生的白色天马

长有能在天空自由飞翔的翅膀的美丽白马，实际上不是在现实世界里存在的东西。其中最有名的就是希腊神话里的佩格萨斯——天马。为我们所熟知的《圣斗士星矢》里的主角星矢不正是天马座的圣斗士吗？对，我们要说的就是这个。在我们的印象里，天马的形象大概就像文章开头所说的，拥有一对赋予它自由飞翔能力的翅膀的雪白的神马。我们现在称为天马的，是诞生于古希腊神话中的神的使者，这个神话直到现在仍然广泛流传。虽然它被称为神的使者，并因其美丽的外表而为人们所熟知，但是其实并没在许多神话故事里出场。最早的关于天马诞生的神话大家其实在看《圣斗士星矢》第一话时就应该已经看到了，拥有石化所有看见她眼睛的人这样恐怖魔力的魔女美杜纱被传说中的英雄萨鲁孝斯所杀。当时萨鲁孝斯是因为用盾牌上倒映出美杜纱而避免了被她石化，然后看准了机会一剑砍掉了美杜纱的头颅。在美杜纱鲜红的血液中诞生了后来成为神的使者的天马——佩格萨斯。在传说里，佩格萨斯将世界从充满死亡和悲伤的杀戮里解救出来，战乱结束以后回到主神宙斯身边。邪恶的东西都被消灭，世界从新回到安定，和平。

而天马佩格萨斯这个名字的来历，大概是因为“佩格”这个词在古希腊语里有泉水的意思，它诞生是在美杜纱死时血如泉涌的时候，而它正是诞生自美杜纱的血。

2. 与天马佩格萨斯敌对的怪兽们

在古希腊的神话故事里，在荒郊野外活动着一种恐怖的吃人怪物，它长着狮子的头，山羊的身体和龙的尾巴。对了，它就是玩 RPG 的朋友们所熟悉的吉美拉。众神不能容忍吉美拉在人间胡作非为，决定讨伐它。可是又不想弄脏自己的手，于是就委托人间的英雄们来完成这项任务。前去讨伐吉美拉的英雄们有两个很好的帮手，一个是战斗女神雅典娜，另一个就是天马佩格萨斯。于是借助雅典娜的魔力和佩格萨斯的翅膀，英雄成功得打倒了吉美拉。天马佩格萨斯也凯旋而归，回到了天界。在现在幻想题材的游戏中，天马一般都是设定为与怪兽对立的光明一方。圣兽的设定大概就是根据这个帮助人间英雄讨伐吉美拉的故事吧！

在古希腊神话这个世界上最完善的神话体制里，佩格萨斯不止一次的作为神派来的使者帮助人间的英雄们创造丰功伟绩，斩妖锄魔。而天马也终于逐渐在人们的心目中变成了神的化身。这也是天马佩格萨斯也升上天空，成为星座的守护者的原因吧！

文／破岚万丈



▶本作中最强的女剑士艾拉，拥有圣刀的血统和连续 5 次攻击的流星剑这一强力特技。

特别优惠

本编辑部的优惠活动获得了广大读者的好评，不少读者在此次活动中买到了他们以前没有买到的书刊，但是为了照顾到偏远地区的读者，我们将此优惠活动继续，欢迎广大读者选购。

格斗秘笈修定版

原价：~~22.00元~~

优惠价：18.00元



电子游戏与电脑游戏96典藏本

原价：~~22.00元~~

优惠价：15.00元



电子游戏与电脑游戏三周年纪念号

原价：~~6.50元~~

优惠价：5.00元



电子游戏最新指南与攻略(5)

原价：~~15.00元~~

优惠价：13.00元



电子游戏与电脑游戏世纪珍藏版

原价：~~7.90元~~

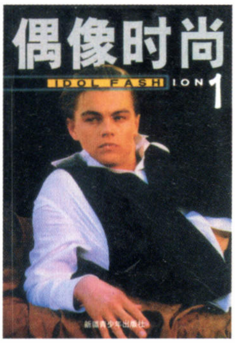
优惠价：5.00元



偶像时尚(1)

原价：~~9.80元~~

优惠价：6.00元



名称	原价	优惠价	备注
秘技宝典·续	~~18.80元~~	12.00元	因杂志社存量有限，限量邮购500本
剑魂	~~25.00元~~	15.00元	因杂志社存量有限，限量邮购600本
电脑游戏最新指南与攻略	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏97典藏本	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏98合订本上	~~28.00元~~	18.00元	因杂志社存量有限，限量邮购300本
电子游戏与电脑游戏98合订本下			
电子游戏与电脑游戏99合订本上			
电子游戏与电脑游戏99合订本下			
99年电子游戏广场4	~~10.00元~~	8.00元	因杂志社存量有限，限量邮购150本
99年电子游戏广场5			
99年电子游戏广场6			
99年电子游戏与电脑游戏6	~~6.50元~~	6.00元	因杂志社存量有限，限量邮购260本
99年电子游戏与电脑游戏8			
99年电子游戏与电脑游戏9			
99年电子游戏与电脑游戏11			



ISBN 7-5374-0250-7

9 787537 402507 >

ISBN 7－5374－0250－7/G・54

定价:10.00 元